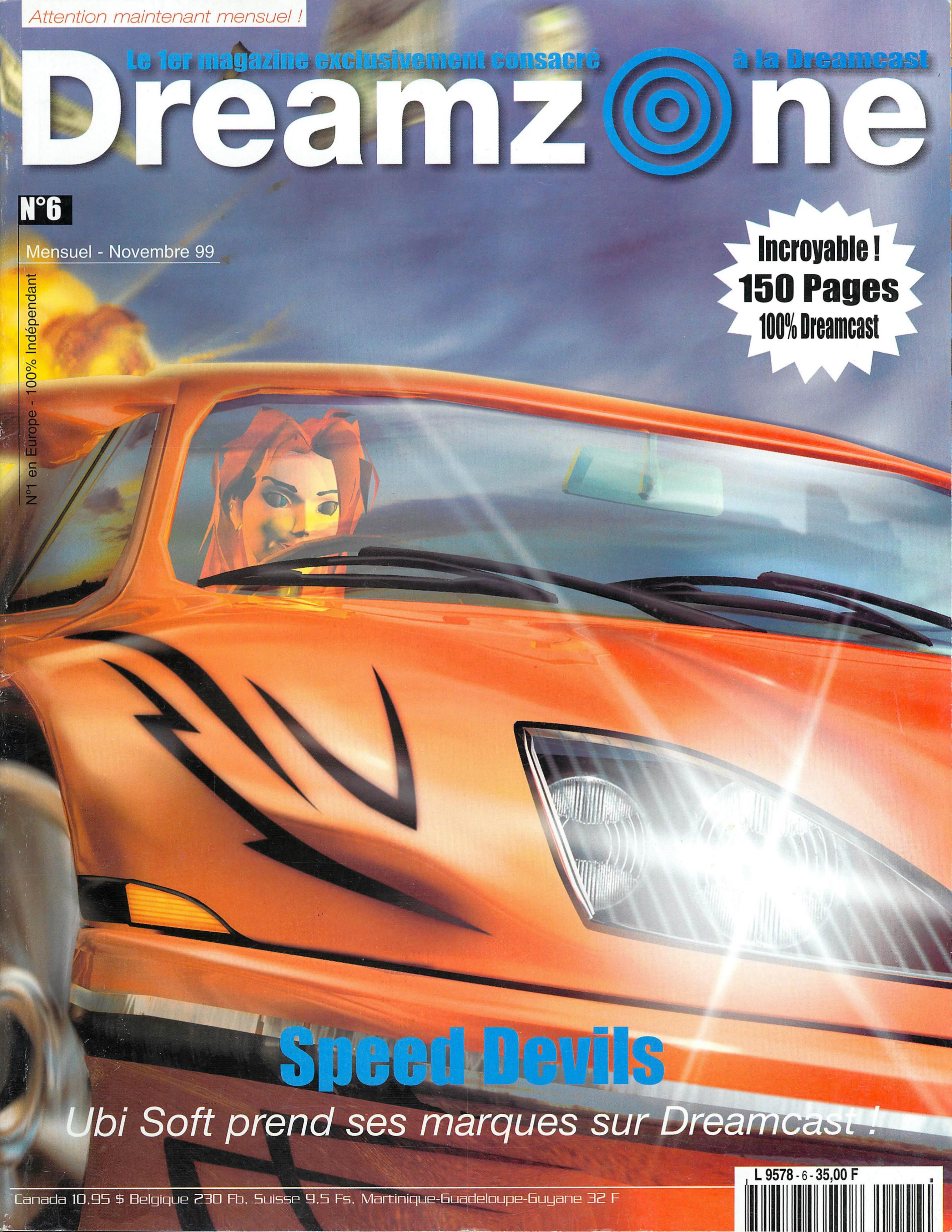


Attention maintenant mensuel !
Le 1er magazine exclusivement consacré à la Dreamcast
Dreamzone
N°6
Mensuel - Novembre 99
N°1 en Europe - 100% Indépendant
Incroyable !
150 Pages
100% Dreamcast
Speed Devils
Ubi Soft prend ses marques sur Dreamcast !
L 9578 - 6 - 35,00 F
Canada 10,95 $ Belgique 230 Fb. Suisse 9,5 Fs. Martinique-Guadeloupe-Guyane 32 F

SOMMAIRE

Courrier P4

News P10

Reportage P48

Dossier P56

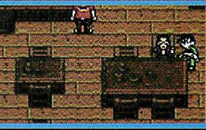
Jeux prévus P66

Work in progress P68

Tests P77

Tips P130

Neo Geo Pocket P136



Arcade P138



Cinéma P142



Dvd P144



Ca aura été long et difficile, mais ça y est : la Dreamcast est enfin sortie sur notre territoire. Juste un petit rappel des faits pour les extra-terrestres qui n'ont toujours pas compris que la Dreamcast a été repoussée de quelques jours. Prévue pour le 27 septembre, Sega France avait annoncé quelques jours avant cette date le report de la sortie de la Dreamcast en Europe. Après une réunion de crise, Sega a finalement décidé de mettre en vente son dernier bébé le 14 octobre. Ce jour tant attendu est arrivé, alors oublions vite ce mauvais rêve et pensons maintenant à l'avenir. Les ventes de la machine à travers le monde se portent bien. Lorsque l'on regarde les différents pays, on constate qu'aux Etats-Unis, la console réalise un démarrage fulgurant (520 000 consoles vendues en quelques jours) et qu'en Asie, les ventes qui semblaient stagner sont maintenant reparties à la hausse depuis la diminution du prix de la console. La situation se présente donc sous les meilleurs auspices en ce qui concerne l'Europe. Les pré-commandes annoncent déjà un démarrage réussi. Ajoutez à cela les nombreux jeux européens en test dans ce numéro et la qualité des titres à venir, et vous aurez une idée précise de ce qui vous attend.

Fred, le rédac' chef



3 ter, rue d'Arsonval - 75015
Tél : 01.40.64.06.60
Fax : 01.40.64.06.59

Directeur Général
Directeur artistique
Franck CHEMLA
Directeur financier, administratif et de la publication
Jean-Marc CHEMLA
Directeur de la division presse consoles
Brice N'Guessan
Directeur commercial
Laurent Amar
Rédacteur en chef
Frèdéric Danilewsky

1er Maquettiste
Thierry Malpeli
Réalisation P.A.O
Hervé Pécome, Sayaphone Sithimoungkhoun
Jonathan Buchet Duttiloy
Correcteur
Patrick Salmon
Redacteurs
Vincent Maulon, Alexandre Faure, Antoine Maillet, Hervé Bonnot, Cédric Melon, Yann Attali

Illustration
William RAVIN
FLASHAGE
MAGIE BLEUE
Impression
MAGNUM (77)
Distribution
MLP
ISSN
En cours

COURRIER

Comme promis, vous retrouverez ce mois-ci votre Super Fred dans la rubrique Courrier. Enfin, je n'ai pas tout perdu puisqu'il m'a laissé le soin de répondre à quelques lettres et de composer l'intro de cette rubrique. Nous avons aussi fait appel à notre ami Vincent (surnommé "Le Yéti") pour pouvoir répondre efficacement à votre abondant courrier. De manière générale, vos questions sont toujours les mêmes. Vous demandez plus de jeux et vous essayez d'obtenir un maximum d'informations sur la Dreamcast européenne (ce qui est parfaitement normal !). Sachez qu'un dossier fort complet de notre ami poilu vous attend à la page 54. Je dois admettre avoir été agréablement surpris de ne pas recevoir de lettres anti-PlayStation ce mois-ci. Visiblement, les lecteurs de Dreamzone se situent bien au dessus de ces polémiques stupides développées par nos concurrents. A la prochaine !

Neo Alex

Que de questions !

1- Les combats d'Eternal Arcadia se dérouleront-ils au tour par tour comme Final Fantasy VII ?

Eh oui, tu as trouvé la réponse tout seul. Eternal Arcadia est un vrai RPG où les combats ne sont pas en temps réel. Cela dit, ça ne l'empêche pas d'être une future bombe.

2- Quels sont les résultats de vente de notre Dreamcast adorée aux USA ? Est-il vrai qu'elle s'est retrouvée en rupture de stock dès le premier jour ?

Eh non, tu as été mal informé. La Dreamcast ne s'est pas retrouvée en rupture de stock dès le premier jour. Elle a fait mieux que ça ! Sache qu'il s'est vendu plus de 372 000 Dreamcast en quatre petits jours. Au moins, notre console préférée peut se vanter d'avoir battu le record de la Nintendo 64, qui s'était vendue à 350 000 exemplaires en quatre jours lors de sa sortie américaine (sortez le champagne !). La Dreamcast fait un vrai tabac aux USA.

3- Les rubriques Interview et Hit-Parade vont-elles réapparaître ?

Ces deux rubriques ne sont pas régulières et sont liées à l'actualité du moment. Nous préférons privilégier les tests ou les previews.

4- Quels seront les premiers jeux Pal à posséder une fonction Internet ?

Pour l'instant, seuls Buggy Heat et Sega Rally 2 permettent de jouer en réseau via le modem de la Dreamcast.

5- Quelques dates de sortie : Shen Mue, Climax Landers, Eternal Arcadia, Crazy Taxi et F355 Challenge.

Shen Mue ne sortira pas en France avant la rentrée 2000. Il en va de même pour Arcadia. Tant mieux car Climax Landers n'est pas annoncé en Europe (ce n'est pas un mal !). Pour Crazy Taxi et F355, il faudra te montrer patient.

Steeve Mambrucchi

Sacré Antoine !

Salut à toute l'équipe (salut à toi mon cher Florian !)

1- Est-ce que les boutons à utiliser lors des passages en Quick Time Event seront inscrits à l'écran ?

Oui, les programmeurs de chez Sega ont pensé à ceux que ce type d'épreuve rend fébriles. Donc, pas de souci, même ceux qui ne maîtrisent pas leur pad comme des dieux pourront s'en sortir sans problème.

2- La Dreamcast coûtera-t-elle moins cher à Noël ?

Au vu des derniers retards de la Dreamcast, je pense qu'il ne faut pas espérer de baisse de prix pour cette année. Il ne te reste plus qu'à économiser pour pouvoir passer un bon Noël avec Sonic (sinon, tu pourras toujours continuer à rêver avec nous en lisant Dreamzone !).

3- Quelle est la raison de l'absence du Hit-Parade dans le Dreamzone N°5 ?

En fait, notre ami Vincent a trouvé que son temps était trop précieux pour le perdre à faire une rubrique que personne ne lit (ce qui est faux puisque de nombreux lecteurs, tout comme toi, ont regretté cette absence !). Ne t'inquiète pas, nous sommes en train de convaincre notre ami à la pilosité fortement développée de reprendre sa rubrique pour le prochain Dreamzone.

4- Dans le courrier du précédent numéro, vous annonciez la sortie de Shen Mue pour le milieu de l'an 2000, alors que dans la preview du même mois, sa date de sortie était fixée au 28 octobre 1999. Où est la vérité ?

En fait, la date donnée dans le courrier par votre serviteur est la bonne. Quand au 28 octobre, c'est simplement une énorme erreur de l'ami Antoine (une sale bête qui fait rien qu'à nous embêter !).

Ne changez rien, mais laissez-nous continuer à rêver (pas de problème, nous avons signé un contrat à vie !)

Florian Chorin

ET LES SUITES ALORS ?

Salut à toute l'équipe de Dreamzone.

1- Est-ce qu'un House of the Dead 3 est prévu sur Dreamcast ?
Pas pour l'instant, mais à mon avis, on verra sûrement débarquer un Virtua Cop 3 l'année prochaine sur Dreamcast.

2- Midway prévoit-il de nouveaux jeux sur Dreamcast ?
Oui, après le succès de Ready 2 Rumble, Midway a annoncé de nouveaux titres pour la Dreamcast avec le fabuleux Hydro Thunder et l'explosif NFL Blitz 2000.

3- Zombie Revenge sera-t-il jouable à deux ?
On aura en effet le plaisir de latter du zombie à deux.

4- A quand les pubs pour Dreamcast en France ?
Si tu t'intéresses un peu au football, tu as sans doute remarqué la petite pub à la fin de l'émission Téléfoot. Pour de vraies publicités sur les jeux, il faudra attendre encore un peu.

5- Un conseil : mettez un CD démo dans votre super magazine (un conseil : ne remue pas le couteau dans la Dreamcast !)

The Killer **(salut, moi c'est Neo Alex !)**

PAS ENCORE ASSOCIÉ ?

Salut à toute l'équipe de Dreamzone, et merci pour votre mag qui est vraiment extraordinaire sur tous les points. **(En voilà un lecteur qu'il est gentil !)**

1- Pour commencer, j'aimerais savoir pourquoi vous n'avez pas choisi le logo officiel Dreamcast pour la couverture de votre magazine ?
Tout simplement parce que Sega a décidé de conserver l'exclusivité de son logo pour son magazine officiel Dreamcast (ce qui est bien légitime !). De toute façon, un logo n'est pas représentatif de la qualité d'un magazine.

2- Savage Quest et F355 sortiront-ils sur Dreamcast ?
Tu vas être content puisque F355 est effectivement annoncé sur la nouvelle console de Sega. Par contre, il faut bien reconnaître que Savage Quest ne semble pas vouloir se laisser apprivoiser par la Dreamcast.

3- A quand la sortie de Baldur's Gate sur Dreamcast ? Et une souris pour les jeux de stratégie ?
Tu pourras jouer à Baldur's Gate l'année prochaine (pas de date précise) et avec une souris. Alors, heureux ?

4- Total Annihilation, Command & Conquer 2 et Starcraft sont-ils prévus sur Dreamcast ?
Non, et crois-moi, je le regrette vraiment !

5- Quels sont les Doom-like annoncés sur Dreamcast pour l'an 2000 ?
Pour l'instant, seul Half-Life a été clairement annoncé.

6- j'espère que vous me publierez !
Ce n'est pas une question, ça ! Enfin, comme tu peux le constater, nous avons exaucé ton voeu.

Guillaume (dit Dream-man)

DEAD or ALIVE

COURRIER

Un fan de RPG

Salut à toute l'équipe !
Grand amateur de RPG, j'ai quelques questions à poser :

1- Tout d'abord, connaissez-vous une adresse où l'on puisse réclamer la traduction de RPG japonais ? Est-ce que Sega France peut s'en occuper ?
En fait, pour avoir des traductions de RPG, il va falloir te débrouiller tout seul. Tout ce que je peux faire pour toi, c'est t'indiquer un site Internet sur lequel tu pourras trouver des soluces en français pour certains RPG. Voici son adresse URL : WWW.Game Faks.com.

2- Je suis un fan de Shining Force (tiens, on fait partie du même club !) depuis le premier volet sur Megadrive. Alors, à quand un nouveau Shining Force ?
Désolé, mais aucun quatrième épisode à la fabuleuse saga des Shining Force n'est annoncé pour l'instant. Enfin, tu pourras toujours te consoler avec Eternal Arcadia et Evolution 2.

3- Pensez-vous que Sakura Taisen 3, du fait de la culture japonaise dont il est imprégné, puisse sortir un jour en France ?
Non, et encore une fois, j'en suis vraiment désolé ! Ce genre de jeu n'intéresse pas les éditeurs européens et Sega préfère miser sur des titres plus fédérateurs.

4- Pour finir, j'aimerais savoir si des manettes spéciales pour les jeux de combat sont annoncées ?
Tu pourras toujours essayer l'Arcade Stick, il est vraiment très bon pour ce type de jeu.

Stéphane, le RPG-maniac..

Une étrange comparaison

Salut à toute l'équipe (de secours) de Dreamzone ! (en voilà un qui commence mal !)

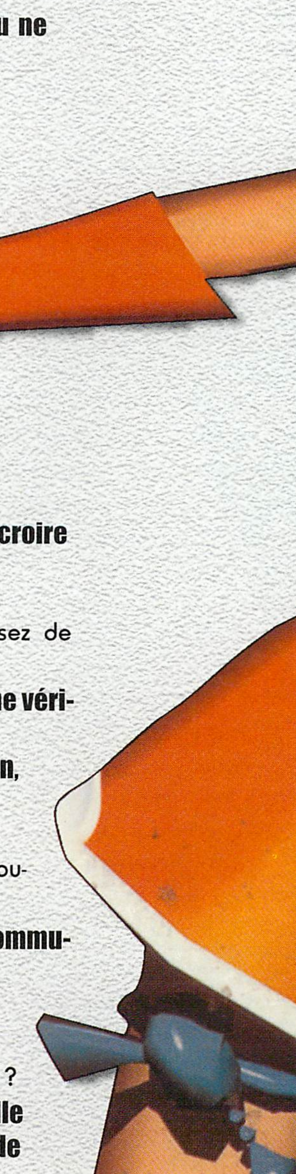
1- Soul Calibur m'attire beaucoup (houla, du calme !), mais j'ai connu (hélas) un jeu de ce genre sur Nintendo 64 qui s'appelait Mace The Dark Age. Ce jeu était difficile et bourrin, Soul Calibur est-il du même calibre ?
Soul Calibur sortira fin novembre en France et n'a absolument rien à voir avec l'obscure daube dont tu me parles (d'ailleurs, tu devrais avoir honte de faire ce genre de comparaison !). Il y a autant de différence entre Mace et Soul Calibur qu'entre une maquette d'avion et la véritable navette spatiale, c'est un gouffre !

2- Les images de Dead or Alive 2 m'ont impressionné, sera-t-il de taille face à Soul Calibur ?
Il s'annonce vraiment démentiel et devrait causer bien des soucis à Soul Calibur. Cela dit, mieux vaut attendre une première version jouable pour juger sur place.

3- Quel sera le meilleur jeu entre MS-R, Midnight GT et Super Runabout ?
On verra quand un seul de ces jeux sera sorti, tu ne crois pas ?

4- Trickstyle est-il réellement incontournable ?

Trickstyle est vraiment un excellent jeu et l'animation est bien assez rapide pour se régaler lors des différentes courses. Les magazines concurrents ont été beaucoup trop sévères avec lui. Maintenant, à toi de croire qui tu veux !



5- Ready 2 Rumble est un futur hit, mais offre-t-il assez de modes de jeu ?
**Ne te fais pas de soucis pour Ready 2 Rumble, c'est une véritable bombe de la mort qui tue !
Si tu aimes la boxe et les jeux particulièrement fun, n'hésite pas !**

6- J'ai entendu dire que le coût d'une partie réseau pouvait s'élever à 2,50 frs au Japon. Et pour la France ?
En France, vous paierez le même prix que pour une communication téléphonique classique. Après, à vous de gérer votre temps de connexion.

7- Blue Stinger a-t-il été testé dans un précédent numéro ?
Oui, et ce n'est pas une réussite ! En fait, je te conseille d'attendre patiemment la sortie de Resident Evil : Code Veronica.

Un lecteur inquiet

Salut à tous !

Je tiens à vous féliciter pour vote magazine trop génial. Les photos sont d'une netteté impressionnante (ndr : c'est de l'humour) et les reportages variés et excellents. Bravo ! Arrivons-en aux questions.

Electronic Atrs sports développent-ils sur la machine ?
Non, Elactronic Arts sports n'est pour l'instant toujours pas décidé à développer sur Dreamcast. EA a pour l'instant une politique attentiste. La société préfère attendre qu'un parc conséquent de Dreamcast se soit implanté à travers le monde pour commencer à développer sur cette machine. Etant donné les ventes aux Etats-Unis, je pense que l'on ne devrait plus attendre trop longtemps avant de voir apparaître leurs jeux sur Dreamcast.

Y aura-t-il : un Fifa 2000, un GTA, un Metal Gear sur Dreamcast ?
Pour ce qui est de Fifa 2000, seul l'avenir nous le dira. GTA est toujours prévu chez nous par Take 2. Metal Gear, je pense malheureusement qu'il n'y en aura jamais sur Dreamcast, Konami venant juste d'annoncer que le prochain épisode sortira sur Playstation 2.

Sinon, quels sont les jeux susceptibles de les remplacer ?
Si tu as une console européenne et que tu es pressé, tu peux toujours essayer UEFA Striker. Si tu as une console japonaise, Virtua Striker 2000 doit sortir à la fin de l'année. Quant à trouver un remplaçant à Metal Gear, c'est déjà beaucoup plus difficile. Si tu es attiré par les spy-simulations, tu pourras tenter Rainbow Six qui s'en rapproche quelque peu.

Quels sont les jeux de catch annoncés ?
Chez Acclaim, nous devrions bientôt voir arriver WWF Attitude. Je te déconseille fortement Toukon Retsuden. Au contraire, si tu es un fan de catch, je te conseille Giant Gram.

Sera-t-il possible de mettre un modem Pal sur une console NTSC ?
Oui, mais à condition que le paddle soit américain.

Et enfin pourquoi ne pas inclure des CD de démo avec le magazine ?
Patience, tu pourrais très bientôt avoir une bonne surprise.

Nadir

Le modem, toukours le modem...

Salut Fred,

Salut mais pas de bol, c'est Vincent qui répond aujourd'hui.

D'abord, où en sont les accords avec Cégétel concernant le prix des communications ?
Selon toute probabilité, les connexions Internet sur Dreamcast seront gratuites. Mais ne crie pas victoire, car il te restera toujours les communications à payer. Pour cela, il t'en coûtera le prix d'une communication locale, même si tu joues avec un partenaire habitant en Australie.

Pourra-t-on surfer sur le net comme avec un PC, c'est-à-dire aller sur un site Nintendo par exemple ?
Bien entendu.

Dans le précédent numéro il a été dit que le modem de Dreamcast sera un 33,6 Kb. Pourra-t-on le remplacer à l'avenir par un 56 Kb, comme tout le monde ? Si oui, combien coûtera-t-il ?
C'est une excellente question que tu poses là, mais nous ne pouvons pas y répondre vu que Sega ne nous a encore fourni aucune information à ce sujet. Sache que nos Dreamcast européennes à la rédac' ne disposent même pas du fameux modem. Alors tu vois un peu le problème. Mais ne t'inquiète pas. On va essayer de vous concocter un petit dossier " spécial Modem " pour un prochain numéro. Tu devrais y trouver ton bonheur.

Est-il prévu une souris sur Dreamcast pour surfer sur le net ?
Ouaip !

Le clavier sera-t-il disponible le 14 octobre ?
Normalement, oui, ou peu de temps après.

Pourra-t-on envoyer un e-mail de Dreamcast à PC et vice-versa ?
No problemo.

Pourquoi les développeurs n'exploitent-ils pas plus le mode réseau, car c'est en fait la vraie révolution de Dreamcast ?
Il faudrait leur poser la question. Mais selon toute vraisemblance, ils attendent que le réseau européen soit mis en place. Ce qui ne devrait pas tarder...

8- ... Si vous cherchez un petit jeune à former, faites appel à Bud the Dreamer.
En ce qui concerne les candidatures, adresse-nous un CV avec une lettre de motivation, et éventuellement un petit test. Inutile d'espérer un emploi si tu n'habites pas Paris ou sa banlieue. Désolé.

M. X

COURRIER

UN JOUEUR CONVERTI

Salut Super Fred

Avant de connaître Dreamzone, je n'aimais pas la Dreamcast mais votre giga-magazine m'a ouvert les yeux. Merci.

Est-ce que Grandia 2 et Evolution (1 et 2) sont prévus pour l'Europe ?
En ce qui concerne Grandia 2, il faudra déjà attendre qu'il sorte au Japon pour se prononcer. En ce qui concerne Evolution, la réponse est oui. C'est Ubi Soft qui se chargera de la traduction. Logiquement, si le jeu se vend bien dans nos contrées, le numéro 2 devrait suivre le même chemin.

Dans le Dreamzone 4, vous disiez qu'il y aurait 6 pages de courrier au lieu de 4, mais il n'y en a toujours que 4 dans le numéro 5 !
Tu es perspicace, mais regarde la rubrique Courrier du numéro 6 et tu verras que nous avons tenu nos promesses. Ce contre-temps était uniquement dû à un manque de place.

Pourra-t-on mettre un modem français sur une Dreamcast belge ?
Compte tenu des spécificités des Dreamcast belges, je pense que ce ne sera pas possible. Tu comprends, c'est à cause de la barrière de la langue.

Nous avons maintenant dépassé la date du 23 septembre et nous nous rapprochons du 14 octobre, la Dreamcast risque-t-elle encore d'être retardée ?
Ne parle pas de malheur ! Non, la Dreamcast ne sera plus retardée. La date de sortie est maintenue. Elle sortira bien le 14 octobre avec tous ses attributs.

Est-ce qu'un gun vibrant est prévu sur Dreamcast ?
Non, il n'y a pas d'engin de ce type prévu pour la Dreamcast. En revanche, si tu es un adepte de la vibration, je te conseille de te procurer un Puru Puru Pack, communément appelé Vibration pack en Europe et de l'insérer dans le pistolet. Grâce à cette habile manipulation, tu pourras goûter aux joies de la vibration.

D'après vous combien de jeux seront parus d'ici à la sortie de la Playstation 2 ?
Il est très difficile de répondre à cette question. En Europe si tu considères qu'une quarantaine de jeux sont prévus d'ici Noël, tu peux extrapoler pour obtenir le nombre de titres à venir. Au Japon c'est carrément infaisable étant donné le nombre hallucinant de softs qui sortent tous les mois.

Les Américains ont reçus une démo avec leur DC. Est-ce que nous y aurons droit aussi ?
Inutile de s'inquiéter. La Dreamcast européenne aura elle aussi droit à son GD de démo. Il porte le nom affectueux de Dreamon. Le volume 1 comportera des démos jouables (Monaco GPRS2, Toy Commander, Ready 2 Rumble, Incomming, Trickstyle) et des vidéos (VF3tb, Red Dog, Snow Surfers, Power Stone, UEFA Striker, Tokyo highway Challenge, Sega Rally 2, Sonic Adventure).

Bon , je vais garder mes autres questions pour les numéros 7, 8, 9... 117... 243... 5136... soit jusqu'à la fin de la Dreamcast. Et vive la mensualité !

Super Mario Bros and Lara Croft Killer

DES QUESTIOSN EXISTENTIELLES

Salut à toute l'équipe de Dreamzone

Tout d'abord, je voudrais savoir si GT Interactive nous fera l'honneur de sortir la suite de l'Exode d'Abe sur notre chère console ?
J'ai bien peur que tu ne soies déçu en lisant ce qui va suivre car GT Interactive vient juste d'annoncer qu'une suite de l'Exode D'Abe est en cours de développement sur Playstation 2. Il y a donc très peu de chances de voir un tel jeu sur Dreamcast, à moins que les ventes de la machine ne fassent pencher la balance en sa faveur.

Est-ce que Driver ou un jeu de ce style est prévu sur Dreamcast ?
Tu vas être content, parce que justement c'est le genre de jeu qui va bientôt déferler sur Dreamcast. Mis à part l'excellent MSR, tu peux déjà compter sur Deadly Pursuit, et Super Runabout.

Est-ce que Need For Speed apparaîtra un jour dans notre logithèque ?
Need For Speed étant un soft Electronic Arts, il faudra attendre que l'éditeur change de politique. Pour l'instant donc, c'est non.

Metal Gear Solid fera-t-il une entrée sur Dreamcast ?
Je sais que lire une telle chose fait très mal mais je le dis pour la dernière fois, Metal Gear ne sortira pas sur Dreamcast.

Eiffel 65



ALLÔ, DOCTEUR DREAMZONE ?

Salut à toute l'équipe et à tous les fans de Dreamcast... mag super... bla bla bla... passons aux questions qui je l'espère ne resterons pas sans réponses.

Salut... merci... tu peux compter sur moi !

1- A quoi doit-on s'attendre avec l'accès à Internet ?
Grâce au modem, tu auras la possibilité de surfer librement sur le net avec tous les avantages que cela présente (e-mail, informations, etc.), mais tu pourras surtout accéder au site de Sega qui te permettra de jouer à distance avec de nombreux joueurs humains et de télécharger diverses données pour le VM (personnages sup., mini-jeux...) Pour le reste, Willy (monsieur artwork de la rédac') te conseille le site www.grosnichons.com... Mais tu fais comme tu veux.

2- Verrons-nous bientôt une rubrique consacrée aux tests de périphériques ?
La console n'étant pas encore disponible officiellement au moment où j'écris ces lignes, le matériel auquel tu fais allusion n'est pas encore commercialisé (excepté en import). Il faudra donc attendre que les constructeurs nous présentent leurs périphériques pour pouvoir en faire un test. Quant à la rubrique, nous y réfléchissons...

3- En parlant justement de volant, aurons-nous le bonheur de voir apparaître sur le marché un volant et des jeux utilisant le retour de force, comme sur PC ? En tant que fan de jeux de course, ce serait le top.
Je suis entièrement d'accord avec toi. Ce serait bien si on nous proposait un volant à retour de force. Malheureusement, pour le moment aucun constructeur n'a annoncé officiellement un tel accessoire. Mais nous ne désespérons pas...

4- Comparé à une Dual Shock (pad vibrant de la PlayStation), que vaut le Puru Puru Pack au niveau vibrations ?
Je dois avouer avoir été agréablement surpris par ce petit accessoire vibrant. Car même s'il ne comporte qu'un seul moteur, les sensations qu'il procure sont assez efficaces. Je dirais que le niveau de vibration se situe entre la Dual Shock et le pack vibrant de la N64. Maintenant, cela varie également en fonction du jeu, comme pour les accessoires concurrents. L'achat, sans être indispensable, vaut malgré tout le coup.

5- Bon, j'en ai fini avec mes questions. En espérant être publié, non pas pour lire mon nom dans le magazine, mais pour avoir des réponses à des questions qui ne concernent pas des jeux, pour une fois. Salut à toute l'équipe et longue vie à Dreamzone.
Voilà ton voeu exaucé, mon petit.

6- Je fais des fautes et j'écris mal, mais bon, vous êtes pharmacien.
On a vu pire, je te rassure. Et je ne suis pas pharmacien, mais docteur !

Titi

C'EST PAS JUSTE

Salut les Dreamzoneurs !

A quand des images de Sonic & Knukles RPG ?
Quand Sega se décidera enfin à nous les envoyer.

Les USA sont dotés d'un modem 56K et nous 33.6 Pourquoi cette différence ?
Cette différence existe principalement pour des raisons de budget. Les taxes étant beaucoup plus élevées en Europe, il était difficile pour Sega de sortir une console avec un modem 56 K sans dépasser la barre fatidique des 2000 francs. Sega a préféré sortir une console avec un modem 33.6 de manière à proposer sa console au prix plus intéressant de 1690 francs TTC.

Avez-vous une date de sortie précise pour MSR ?
Non, il n'y a toujours pas de date de sortie précise pour MSR. Le jeu est toujours annoncé pour le début de l'an 2000, sans autre précision. Au vu des dernières photos, je pense tout de même que ce délai supplémentaire n'aura pas été inutile. MSR s'annonce encore plus beau.

Avez-vous une date pour F355 ?
Même réponse que pour la question 3. Le jeu a bien été confirmé sur Dreamcast mais aucune date n'a été annoncée. On peut toutefois s'attendre à le voir arriver au Japon au milieu de l'an 2000.

A quand Under Cover, Ecco the dolphin, Shen Mue et Resident Evil : Code Veronica en Europe ?
Compte tenu de la rapidité des développeurs à traduire leurs jeux, je te conseille de prendre les dates de sortie respectives de chacun de ces jeux et de leur ajouter 6 mois au minimum.

Est-ce que le Scud de Scudrace vient de Scuderia ?
Non, il vient de scud, disque en veralnt.

A quand un Zelda 64-like, autre que Climax Landers, sur Dreamcast ?
Tes vœux seront bientôt exaucés avec Arcadia.

Est-ce que je dois acheter une Dreamcast ?
Fonce !

Un fou de Sega

Pour toutes vos questions et vos suggestions, n'hésitez pas à nous écrire à l'adresse suivante :

**Dreamzone,
3 ter rue d'Arsonval
75015 Paris**

News

Le salut viendra de l'est

C'est au tour de Data East d'entrer en scène avec deux nouveaux titres prévus pour la Dreamcast : Revive et une simulation de golf. Ce n'est pas tout puisque l'éditeur nippon prévoie un troisième appelé Metal Max 3. Ce RPG situé dans un univers futuriste est le troisième volet d'une série commencée sur Super Famicom.

Toujours plus vite

Beaucoup d'ente vous se posent la question de savoir pourquoi Sega a choisi de mettre un modem 33.6 dans la Dreamcast européenne. Dans peu de temps, ces mêmes personnes seront encore plus dégoûtées d'apprendre que dans une récente interview, Sega a mentionné qu'ils prévoyaient de construire un modem câble pour Dreamcast dix fois plus rapide que les modems actuels.

Namco investit la Dreamcast

Cette news va peut-être calmer la rumeur qui veut que Namco se désintéresse de la Dreamcast. Il semble qu'il n'en n'est rien. Namco a annoncé au Jamma Show le développement de Crisis Zone, le dernier volet des Time Crisis sur NAOMI. Il a donc de grandes, voire même de très grandes chances pour que le jeu arrive sur Dreamcast.

SNK se lance sur le net

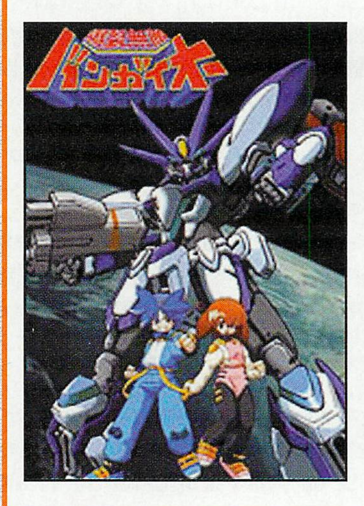
Malgré l'accueil plutôt frais réservé par les japonais à la Neo Geo Pocket Color, la Rolls actuelle des portables couleur, SNK continue de prévoir des périphériques originaux pour sa console. Après le tuner TV, on devrait voir arriver un adaptateur pour recevoir des mails et télécharger des patchs sur Internet. Ce câble devrait également permettre de jouer via le net avec les jeux prévus à cet effet.

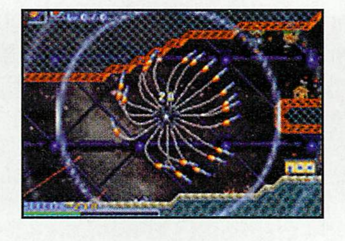
Un petit problème de parcours

Les américains qui ont acheté une Dreamcast lors de sa sortie aux Etats-Unis ont certainement eu la surprise de leur vie lorsqu'ils ont voulu jouer avec quelque-uns des jeux sortis en même temps que la console. En effet, les premières versions de Ready 2 Rumble, Hydro Thunder, Sonic Adventure et Blue Stinger ne fonctionnaient pas. Près de 1% des GD-Rom indiqués pressés pour le lancement étaient défectueux. Aujourd'hui, tout est rentré dans l'ordre ; les GD-Rom ont été échangés et il n'y a plus d'erreur sur le pressage. Ca fait quand même désordre.

Dans Bangaioh y'a de l'eau

Pour faire ses premières armes sur Dreamcast, l'éditeur nippon Treasure a décidé de ne pas prendre trop de risques en adaptant son Bakuretsu Mutegi Bangaioh de la N64. Gunbeat, la course de hamster ayant semble-t-il été mise de côté, Bangaoih sera certainement le premier titre disponible. Et comme je suis persuadé que vous ne vous tenez pas au courant de l'actualité N64, sachez qu'il s'agit d'un jeu unique, mélangeant shoot, stratégie et réflexion. Si les graphismes ne sont pas le point fort de Bangaioh, ce titre pourrait bien intéresser ceux qui recherchent l'originalité plutôt que le tape-à-l'oeil. La sortie est prévue pour décembre au Japon.





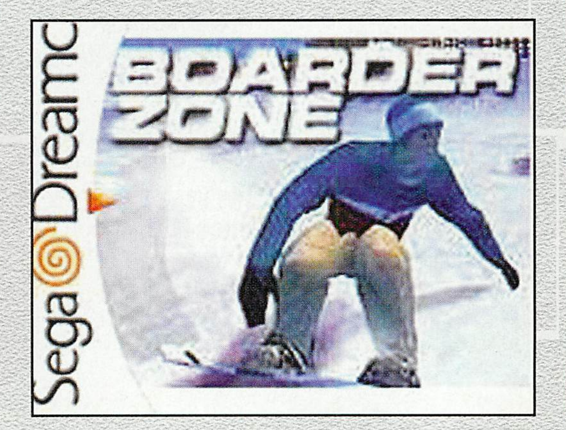






C'est la zone ton jeu, m'sieur!

Supreme Snowboarding, le concurrent direct de Snow Surfers (Cool Boarders Burrrn) que nous propose le tandem House Marque/Infogrames, verra le jour aux Etats-Unis en février 2000 sous le nom de Boarder Zone. Si le jeu nous a paru moins arcade que le titre de Uep System, les amateurs de réalisme y trouveront certainement de quoi satisfaire leurs désirs. Alors, qu'il s'appelle Supreme Snowboarding en Europe ou Boarder Zone aux USA importe peu. Le plus important est qu'il s'annonce comme un des plus beaux jeux de glisse jamais réalisés et, pourquoi pas, un des meilleurs. Je ne vous cacherai pas qu'on l'attend avec impatience.



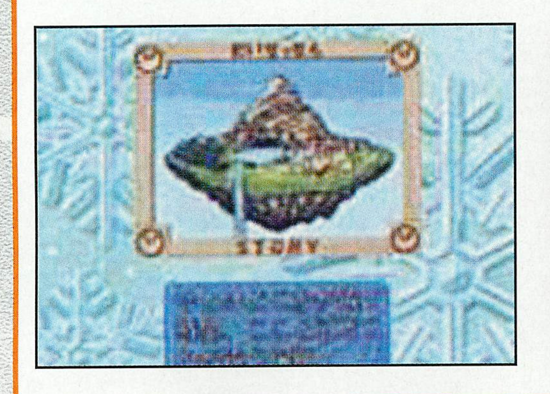
Un problème qui nous démange tous

On vous parlait dans notre précédent numéro de certains constructeurs qui travaillaient d'arrache-pied pour mettre au point une parade à la protection territoriale de la Dreamcast. A Hong Kong, les premières puces ont effectivement fait leur apparition. Mais compte tenu de l'architecture interne de la machine, ajouter un processeur supplémentaire contribuerait à faire chauffer encore plus les composant. On se tourne donc maintenant vers une nouvelle solution pour faire tourner tous les jeux sur n'importe quelle console. En utilisant l'emplacement réservé aux VM, il paraît possible d'introduire une puce sans avoir à démonter la console ni à effectuer de soudure. On vous tient au courant.



PITIÉ, NE COULEZ PAS LA DREAMCAST !

Je suis certain que vous attendiez tous la Dreamcast pour pouvoir jouer à un jeu de bataille navale. Non ? Eh bien tant pis, parce que c'est à peu de choses près ce que nous propose FortyFive avec son Communication Logic Battle : The Big Snow Fight. Dans ce jeu de plateau en 3D isométrique, votre mission consiste à vaincre un ennemi qui s'amuse (!) à enneiger la planète et à restaurer la paix et la chaleur. Dans le principe, ça se joue à la manière d'une bataille navale. On pourra affronter un autre participant humain, et même utiliser l'option réseau. C'est fou, non ?





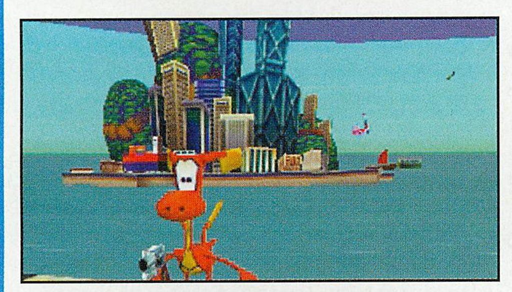


LAISSEZ LA FOURRURE SUR LE DOS DES ANIMAUX... POUR QU'ILS N'ATTRAPENT PAS FROID

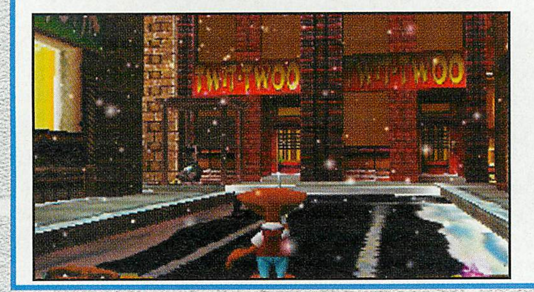
Excellente nouvelle pour Brigitte Bardot et ses amis, les petites boules de poils de Furballs font à nouveau parler d'elles. Le développement de cet incroyable jeu d'action avait été momentanément interrompu car aucun éditeur ne paraissait intéressé. Mais aujourd'hui, l'équipe de Bizarre Creations est heureuse de nous annoncer qu'Acclaim vient de signer pour éditer son jeu. Quand on voit les dernières images, on ne peut que se réjouir de ce dénouement. En attendant la commercialisation du produit planifiée pour le premier trimestre 2000, je vous invite à jeter un oeil dans nos précédents numéros pour voir précisément de quoi il retourne. Les plus chanceux, quant à eux, pourront même se connecter au site officiel de Furballs à l'adresse suivante : www.furballs.com.







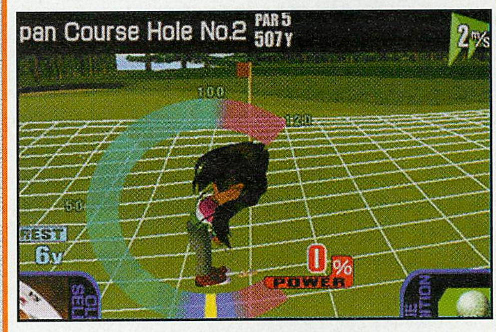






GONFLANT, LE GOLF ?

Si dans la réalité le golf s'avère être un sport (ndr : hum... si l'on veut !) réservé à une certaine catégorie de personnes (ndr : je laisse à chacun le soin de trouver le qualificatif le plus adapté... Snob, trouduc, vieille carpette ?), il en est tout autrement lorsqu'il s'agit de jeu vidéo. La Dreamcast ne possédait jusqu'alors aucun titre dans ce genre et c'est donc à Bottom Up que l'on devra le premier jeu de golf de la console. Baptisé Let's Play Golf, il permettra à quatre retraités de s'affronter simultanément. En tout, on pourra choisir parmi 16 personnages. Et bien entendu, l'option Internet sera une fois de plus mise à contribution pour télécharger des personnages et des parcours supplémentaires.











Rogue Spear

OVER THE RAINBOW... SIX



Qu'y a-t-il au-delà de Rainbow six ? Les gens de chez Redstorm, à l'origine de ce captivant jeu d'Action/Stratégie en 3D dont la version Dreamcast sera disponible sous peu aux Etats-Unis, nous apportent d'ores et déjà une réponse enthousiasmante avec l'annonce du développement sur notre console favorite de ce second volet intitulé Rogue Spear. Il s'agit ici encore de diriger le Rainbow six, un groupe d'intervention anti-terroriste lancé dans un combat sans merci contre une terrible organisation criminelle. Au cours des dix-huit missions proposées dans le jeu, vous devrez, tout comme dans le premier épisode, faire preuve de réflexes et réagir convenablement aux diverses situations dans lesquelles vous plongera le jeu. Vos nerfs ne seront pas les seuls à être mis à rude épreuve puisque vous devrez aussi faire appel à votre cortex et élaborer des stratégies originales et efficaces pour atteindre des objectifs aussi divers que la libération d'otages, la prise de bâtiments à l'ennemi ou le désamorçage de bombes. L'aspect tactique devrait être encore plus élaboré avec ce nouvel épisode, car l'intelligence artificielle de vos adversaires a été accrue par l'équipe de développement. Les méchants terroristes réagiront plus rapidement à vos tirs, contourneront les obstacles et leur acuité auditive sera améliorée, d'où la nécessité pour le joueur d'être très discret. La difficulté, proche du premier épisode, devrait séduire les débutants (qui pourront s'adapter au maniement grâce à un mode d'entraînement) comme les joueurs confirmés. Même si Rogue Spear ne présente pas une grande originalité par rapport à son prédécesseur, il a le mérite de prolonger le plaisir en apportant quelques options supplémentaires (on espère que la version Dreamcast proposera l'éditeur de missions disponible sur la version PC...) et un petit relookage du meilleur effet.

Hervé



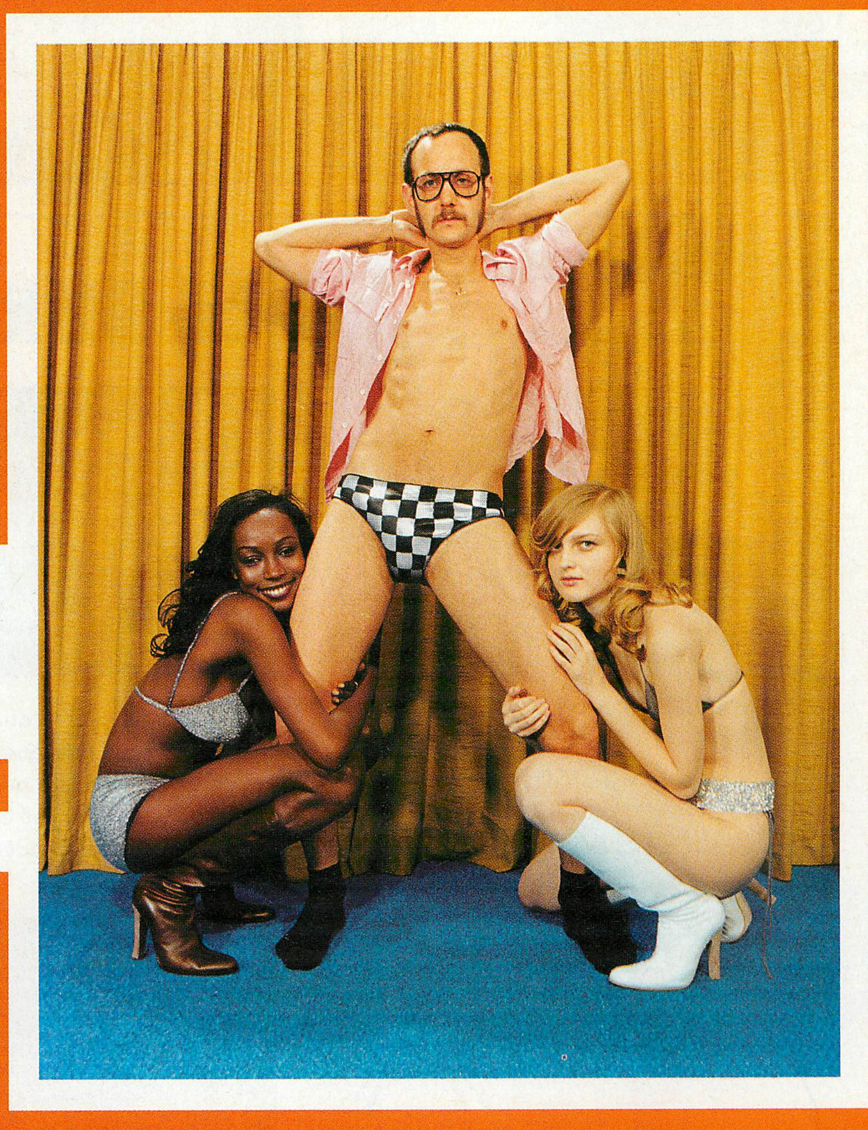
EH LÀ, ON NE RETARDE PAS LA VISITE ! PAR ICI M'SIEURS DAMES !

DEVELOPPEUR : RED STORM

GENRE : ACTION/STRATEGIE

SORTIE PRÉVUE : SEPTEMBRE 99

À défaut d'être FINLANDAIS, soyez fin Pilote.









Conduire les voitures de rallyes les plus célèbres est à votre portée. Devenez fin pilote dans toutes les conditions



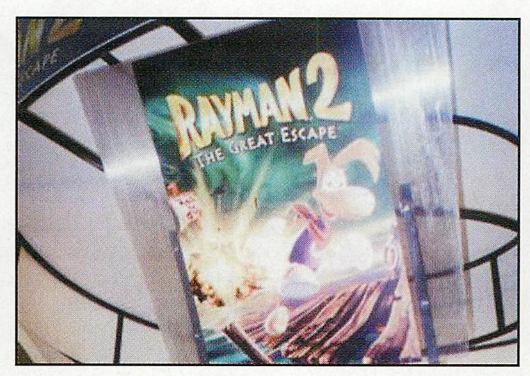


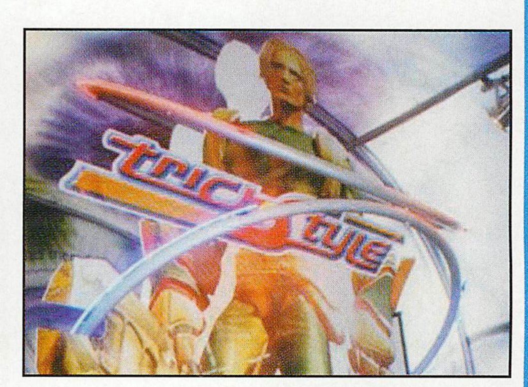
News

Un salon bien rempli

On oublie trop souvent qu'entre l'E3 et le Tokyo Game Show, un autre salon se déroule en Europe. Bien que moins impressionnant que ces deux homologues, cette année l'ECTS permettait de découvrir de nombreux jeux intéressants comme Shadowman ou Soulfighter. Si Sega n'était pas présent sur le salon, les éditeurs s'étaient déplacés et montraient leurs intentions envers la Dreamcast.







LA GUERRE DU GOLF N'AURA PAS LIEU

Après Let's Play Golf de Bottom Up, Infogrames y va aussi de son propre jeu de golf. C'est à se demander si les développeurs ne se sont pas donné le mot. Toujours est-il que le titre d'Infogrames devrait se différencier du jeu de Bottom Up par son plus grand réalisme. Ici, point de personnages SD ni de mini-golf, mais une vraie compétition pour les spécialistes du genre. Provisoirement appelé EPGA Golf, il devrait voir le jour aux alentours du printemps 2000.

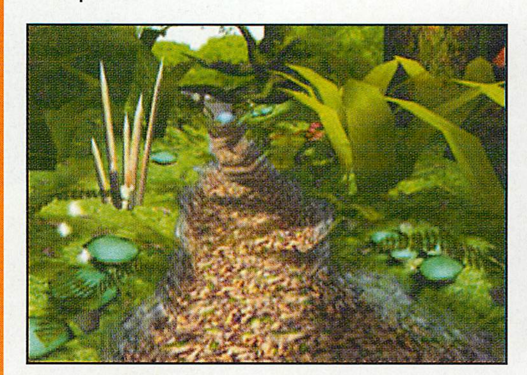
LA CITATION DE WILL

«A une table de restaurant, là où le pain est gratuit, le ventre se remplit...»
7/10/99

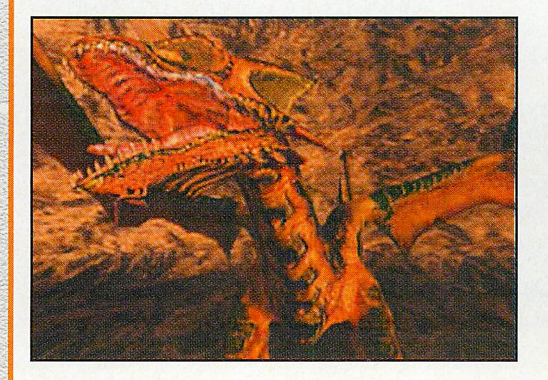
LA BONNE ÉTOILE DE SEGA



La Dreamcast ne disposait pas encore d'un épisode de la célèbre saga Phantasy Star, mais Sega vient de confirmer que la Sonic Team travaillait actuellement sur un épisode spécialement adapté aux capacités de jeu en réseau de la console. Phantasy Star Online -c'est son nom- est une des plus grosses annonces faites par Sega après Sonic Adventure et Shenmue. On raconte que la récente présentation de la PlayStation 2 par Sony ne serait pas étrangère à cette annonce. Il faut dire que Phantasy Star figure parmi les RPG les plus connus à travers le monde et on se doute que Sega compte ainsi rallier à sa cause un maximum de « hardcore gamers». Le jeu promet d'être terriblement impressionnant sur le plan technique, comme en témoignent certaines vidéos qui circulent sur le net. Depuis qu'il est au courant, nous n'arrivons plus à tenir Alex...





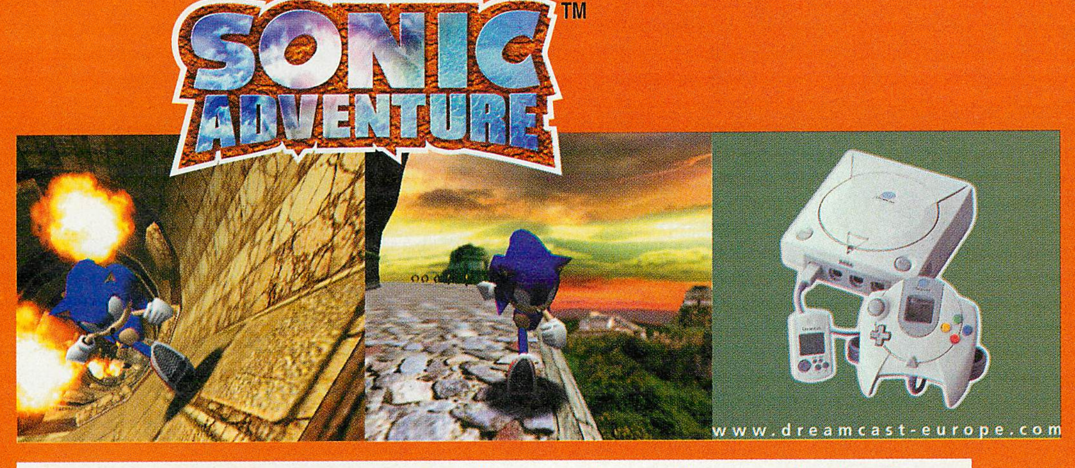




ATTENTION

quand il fait
le dos
rond
c'est
qu'il se
met en
BOULE.

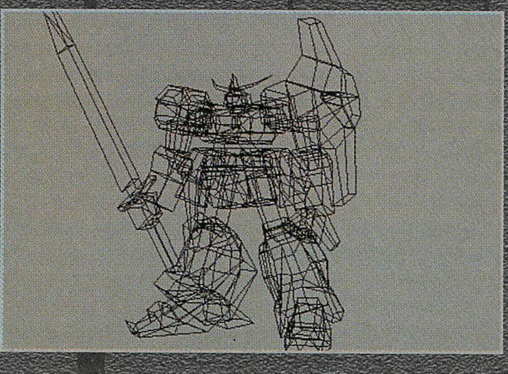






SONIC déboule sur Dreamcast. En avion, dans un casino, un flipper ou dans le métro, essayez de le suivre dans les situations les plus variées. Cardiaques s'abstenir !









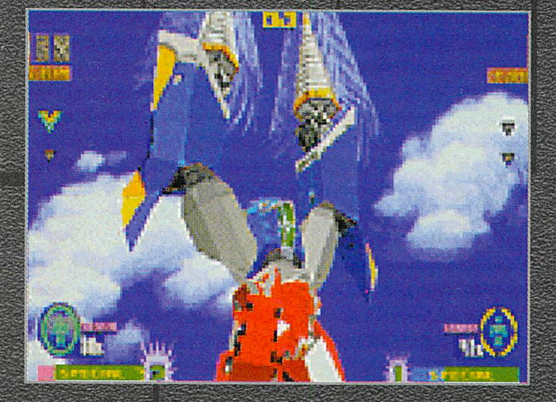


Kikaioh

La revanche des robots



A l'écran, c'est un véritable délire visuel !







Les furies sont difficiles à placer, mais terriblement impressionnantes.

Développeur : Capcom

Genre : Beat'em up

Sortie prévue : Début 2000

Dans les news du mois dernier nous vous avions déjà parlé de ce jeu de combat de robots qui nous avait impressionnés. Aujourd'hui, nous ne résistons pas à l'envie de vous montrer de nouvelles photos d'un titre qui est aussi connu sous le nom de Tech Romancer. Ici, pas question d'experts en arts martiaux ou de super-héros, mais plutôt de gigantesques robots d'acier qui évoluent dans un univers assez délirant. L'ambiance se veut parodique, même si elle rend aussi hommage aux meilleurs séries de robots, celles des années 70 comme Goldorak et celles des années 80 comme Macross. Tous ces guerriers d'acier évoluent dans un environnement en 3D avec une caméra qui suit les principales actions pour accentuer la puissance des attaques. Idéal pour en prendre plein la rétine. En plus des furies et autres coups spéciaux, vous devrez aussi gérer deux jauges différentes : l'habituelle jauge d'énergie et une jauge représentant votre niveau de protection. Capcom annonce déjà de nombreux modes de jeu pour la Dreamcast, avec notamment une utilisation poussée du VM (mini-jeux). Au départ, vous disposerez de huit combattants, mais il sera bien sûr possible de gagner un personnage supplémentaire en battant le Boss. Une chose est sûre, Kikaioh s'annonce déjà nettement meilleur que Frame Gride (ce n'est pas un mal !) avec une action beaucoup plus spectaculaire et une palette de coups bien plus riche. Les programmeurs ont aussi promis d'améliorer encore les graphismes et d'ajouter quelques séquences cinématiques animées dignes des meilleurs séries du genre. Il me tarde déjà de pouvoir le tester !

Neo Alex

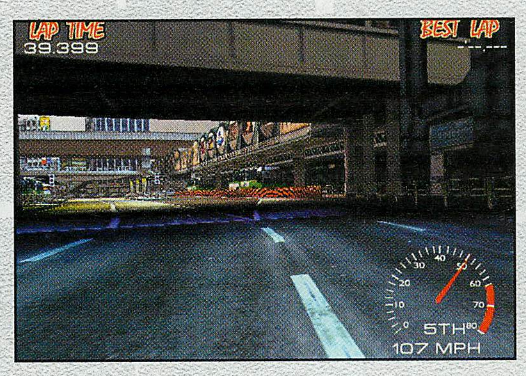
RETARDÉ POUR LA BONNE CAUSE





Ceux qui attendaient Metropolis Street Racer avec impatience seront déçus d'apprendre que le jeu a encore été retardé. On parle maintenant d'une sortie dans le courant du premier trimestre 2000. C'est dur, je sais, mais on se consolera avec de nouvelles photos encore plus alléchantes que les premières présentées. Ca s'annonce tellement beau que je n'arrête pas de baver devant mon écran d'ordinateur. Et Dieu sait que c'est salissant quand on ne se rase que toutes les trois semaines !







LE RYTHME DANS LA PEAU

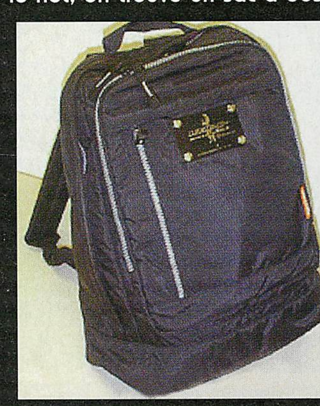
Après Space Channel Five sur Dreamcast, Sega persiste et signe dans les jeux de danse virtuelle. Puyo Da sera, en effet, le premier titre sur NAOMI à proposer un challenge à la Bust A Groove. Comme à l'accoutumée, le jeu consiste à appuyer sur le bon bouton au moment opportun pour mouvoir votre danseur. Huit personnages devraient être disponibles, sans compter ceux qui sont cachés. Inutile de préciser qu'une future conversion Dreamcast est quasi-certaine et que nous nous empresserons d'en faire le test. Surtout si le fun est aussi présent que dans un Pop'n'Music !





BUSINESS IS BUSINESS

Chez Sega, on a vraiment le sens du commerce. Je vous parlais dans une autre news de Rent A Hero No.1, un futur action-RPG qui s'annonce prometteur. La sortie du jeu n'est pas encore programmée que l'on peut déjà trouver sur le site internet de Sega Japon un certain nombre de produits dérivés. Parmi ces objets d'ores et déjà à portée de main via le net, on trouve un sac à dos à l'effigie du jeu. N'est-ce pas une bonne idée, en cette époque de rentrée scolaire ?









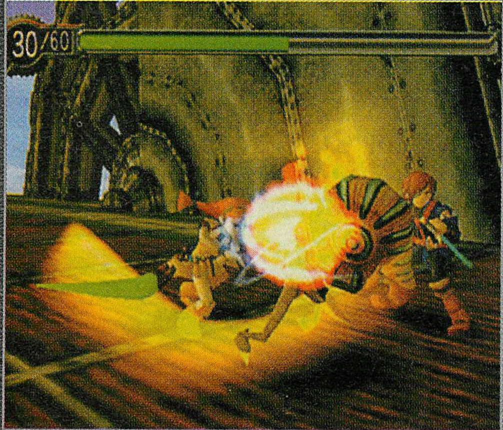
Les magies proposent des effets visuels réellement impressionnants.

Eternal Arcadia

Phantasy ou Fantasy ?



J'en connais qui ont dû être déçus après le test de Climax Landers (voir p. 123), et je les comprends d'autant mieux que je suis moi-même un adorateur de bons RPG. Après un Evolution particulièrement répétitif, un Elemental Gimmick Gear digne d'une Super Nintendo (sur le plan technique !) et un Climax Landers terriblement décevant face à toutes mes attentes, je commence à désespérer de trouver un équivalent aux fabuleux Final Fantasy qui explosent littéralement sur PlayStation. Le futur Phantasy Star V semblait se positionner comme le véritable Messie pour la Dreamcast, et pourtant... En fait, le salut viendra de l'équipe de programmation principale des précédents volets de Phantasy Star et des programmeurs issus des développements de Sakura Taisen et des deux épisodes de Dragon Force. Nous vous en avions déjà parlé dans le précédent numéro de Dreamzone. Avec une telle équipe de développement, ce projet, initialement appelé «Arès», ne pouvait pas donner lieu à un mauvais jeu. Au contraire, ils ont développé un jeu de rôles d'une qualité tech-



ÉDITEUR: SEGA

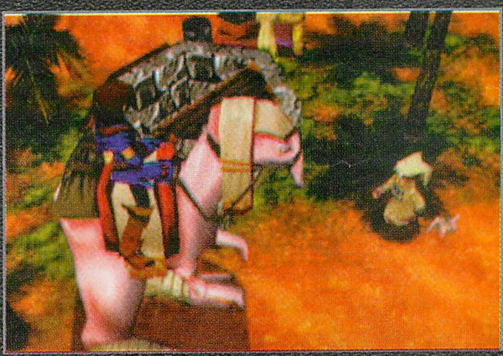
GENRE: RPG

SORTIE: N.C



Encore ces satanés textes en japonais ! Vivement une version française pour simplifier le scénario !



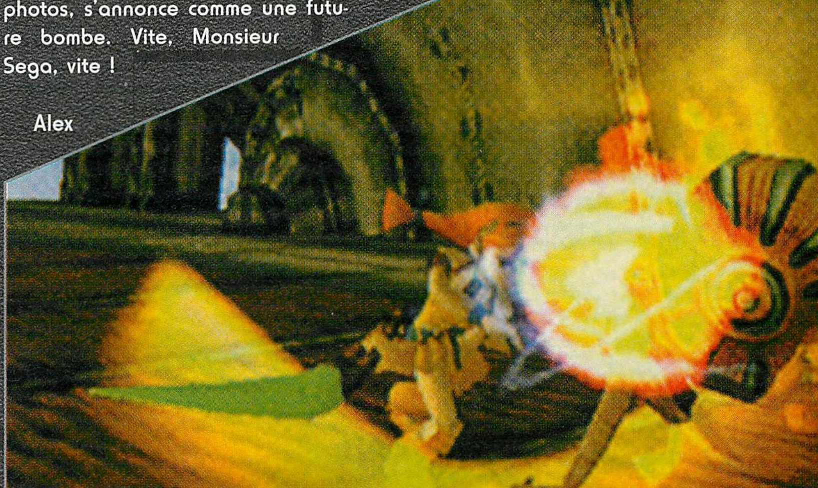


Tiens, un moyen de transport tout droit tiré des meilleurs épisodes de Final Fantasy !

nique proprement hallucinante qui n'aura aucun mal à vous faire penser aux créations de Square Soft. Pour avoir eu la chance de voir tourner une longue démo, je peux vous dire qu'Eternal Arcadia est sublime. Le moteur 3D est si impressionnant que l'on a presque l'impression d'assister à l'arrivée de la deuxième génération de jeux Dreamcast. Dans le monde d'Eternal Arcadia, deux jeunes gens, Vayse et Aika, luttent pour leur survie contre des forces militaires impitoyables. Ils rencontreront Fina, une étrange jeune fille, qui les emmènera dans un monde d'aventure rempli de dangers. Une quête grandiose où les rebondissements spectaculaires vous permettront de profiter au maximum des fabuleux effets visuels du jeu. Sur le plan des déplacements, vous serez totalement libre d'aller où vous voulez, un peu comme dans Grandia sur Saturn, avec la possibilité de faire tourner la caméra. Cette qualité vous sera bien utile pour venir à bout d'un monde très vaste où la majorité des villes sont construites sur des îles volantes et où les pirates du ciel se livrent une guerre d'enfer. On ne sait pour l'instant pas si votre équipe pourra accueillir plus de trois membres, mais on peut compter sur l'équipe de développement des Phantasy Star pour créer un univers très riche (souvenez-vous du système de générations de Phantasy Star III !). Pour l'heure, Eternal Arcadia reprend de nombreux éléments des meilleurs jeux de rôles développés sur console (Grandia, Panzer Dragoon Saga, Les Final Fantasy, les Phantasy Star et Bahamut Lagoon) et, comme vous pouvez le constater sur ces différentes photos, s'annonce comme une future bombe. Vite, Monsieur Sega, vite !

Alex





News

Accord inespéré

L'accord récent entre Activision et Lionhead Studios pourrait être bénéfique pour la Dreamcast. Le soutien d'Activision à la console de Sega pourrait faire changer d'avis les têtes pensantes de Lionhead, qui ont récemment annoncé qu'ils ne développeraient pas pour l'instant sur Dreamcast.

Impair, passe, manque

Je cherchais encore justement hier quel était le genre de jeu qui manquait à la Dreamcast, quand Interplay m'a gentiment répondu. Il n'y a pas de casino virtuel, pourquoi ne pas en développer un ? Je ne sais pas, je ne suis pas sûr. C'est pas vraiment à ça que je pensais. Si vous êtes certains, c'est pas grave alors. C'est de cette façon que j'ai appris qu'Interplay développe actuellement Caesar's Palace 2000.

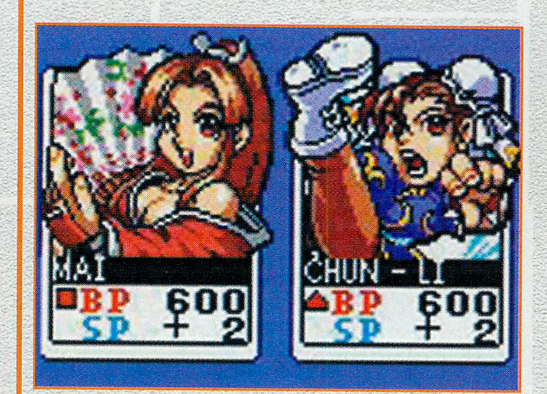
Alexandre est le plus grand et le plus fort...

Media Factory annonce un jeu de stratégie en temps réel appelé War of Alexander. Développé sur PC depuis près de 3 ans, il ne devrait pas être disponible avant le second trimestre 2000 sur DC. Le scénario se déroule dans un univers imaginaire où les batailles sont légion. Vous incarnez un personnage du nom d'Alex (ndr : si notre Alex sait ça, il ne va plus se sentir, déjà qu'en temps normal, il ne manque pas une occasion de se mettre en avant) dont la mission est de mettre en place une armée pour lutter contre le démon local. La particularité du jeu réside dans un système original baptisé «Dismantlement God Change» et qui permet à votre personnage d'adopter différentes formes au cours du jeu. On vous en dira plus dans les mois à venir.

Le RPG japonais du mois

Bon, allez, on va faire un petit jeu. Quel est le genre de soft le plus prisé chez nos petits amis Japonais ? Le RPG. Bonne réponse, mais plus précisément ? Le RPG tactique. Bravo ! Je vois que vous lisez assidûment votre Dreamzone. Tout ça pour vous dire que le prochain titre d'ESP pour l'hiver sera un RPG tactique du nom de Ouka Houshin, inspiré d'un roman japonais célèbre. Vous y jouez le rôle d'une jeune fee envoyée par son professeur pour combattre une diabolique fée noire. Combats au tour par tour et pouvoirs magiques surpuissants seront une nouvelle fois de la partie, pour le plus grand bonheur des fans.

L'hiver sera chaud sur Neo Geo Pocket Color



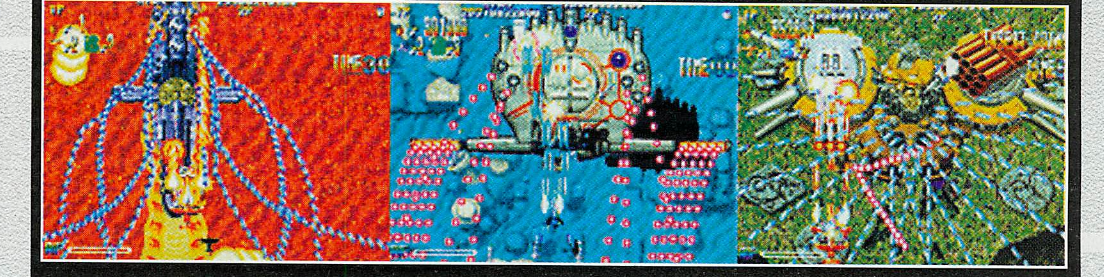






Les possesseurs de NGPC ne sont pas près de regretter leur achat. Le nombre et la variété des nouveaux titres annoncés devraient satisfaire la majorité des joueurs. Pour commencer, Sacnoth nous prépare Farzerai, un RPG tactique avec des robots de combat. Mais le meilleur nous vient bien entendu de SNK qui annonce, pour la fin octobre, l'adaptation de son «shooting game» Beast Busters. Pour l'occasion, le jeu devient un shoot à scrolling horizontal. Et pour les prochains mois, l'éditeur nippon nous promet également King of Fighters R-3, Magician Lord, Tournament Pro Wrestling, Reversi, King of Kanji, King of Fighters Adventure, Ogre Battle, Metal Slug 2nd Mission, et Card Fighter's Clash. Si après ça vous trouvez le moyen de vous ennuyer...

Un shoot giga bien



Capcom vient d'annoncer l'adaptation Dreamcast de son dernier shoot-them-up d'arcade, Gigawing. Tournant à l'origine sur carte CPS2, la console ne devrait avoir aucun mal à égaler, voire surpasser la borne. D'autant que depuis Street Fighter Zero 3, ses capacités en 2D ne sont plus à démontrer, surtout quand c'est Capcom qui programme. Mieux encore, cette version proposera de nouveaux bonus tels que le Score Attack, le mode Internet (sur lequel on devrait pouvoir télécharger divers suppléments), ainsi qu'une galerie de photos. Et si les graphismes en 2D ne semblent pas révolutionner le genre, les amateurs de shoot y trouveront leur dose d'adrénaline avec de l'action trépidante, des armes à ne plus savoir qu'en faire et des ennemis plus agressifs les uns que les autres.




A TOKYO, L'HOMME S'ÉVEILLE EN SE TOURNANT VERS LE SOLEIL LEVANT,
IL PRATIQUE 1/2 HEURE DE MEDITATION OU EXÉCUTE QUELQUES
MOUVEMENTS DE TAÏ-CHI ET, SEREIN, SE SOUMET AU RITUEL DU
PETIT-DÉJEUNER : THÉ VERT, GALETTES DE RIZ ET ALGUES.
PUIS IL MONTE DANS SA VOITURE ET IL CONDUIT COMME
UN PUT*?熱 D'ENF者*!線 !!!
Tokyo highway. .challenge
la course la moins zen du monde
astuces & infos, 3615 Crave* ou www.crave.fr
*2,23F/mn
Genki
CRAVE ENTERTAINMENT
Dreamcast
Copyright 1999 Crave Entertainment, Inc. Tokyo Highway Challenge, Crave and their respective logos are trademarks of Crave Entertainment, Inc. All rights reserved.
Crave is a registered trademark in the US. Genki is a registered trademark of Genki Co. Ltd. Sega, Dreamcast and the Dreamcast logo are registered trademarks of Sega Enterprises, Ltd.
All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.

News

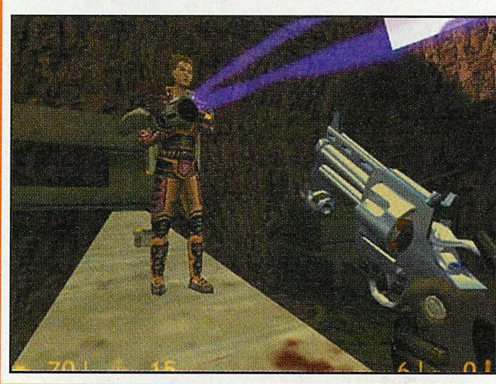
AVEC DREAMCAST, ÇA VA FORD !

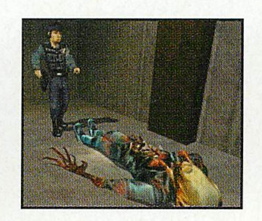


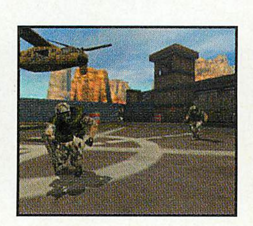
L'éditeur indépendant Empire Interactive vient de signer un accord avec la Ford Motor Company pour réaliser un jeu de course automobile utilisant certains des plus prestigieux modèles de la marque. Empire Interactive compte bien utiliser la renommée de Ford dans le domaine de la course (15 courses remportées l'an dernier par la Ford Taurus) à son avantage pour promouvoir son produit. Douze véhicules seront disponibles, parmi lesquels les célèbres Mustang, F-Series, Explorer ou encore GT 90, sans oublier quelques concept-cars. On nous promet un comportement routier extrêmement réaliste et de nombreux modes de jeu. Si tout va bien, le soft sortira dans le courant du premier trimestre 2000. Avec le futur F-355 de Sega, la Dreamcast risque bien de devenir une machine incontournable pour les amateurs de simulation auto.

UN JEU INTERDIT AUX DEMI-PORTIONS









La conférence de presse de Sega qui s'est déroulée avant le TGS a décidément été bien instructive. La conversion Dreamcast du célèbre Doom-like PC, Half Life, y a été annoncée pour le courant de l'année 2000. Cela fait plusieurs mois qu'une version DC est évoquée, mais il semble que Sega ait préféré attendre pour que ce titre bénéficie des capacités multijoueurs de la machine grâce au réseau Internet. Il faudra donc prendre son mal en patience avant de pouvoir goûter à un des meilleurs Doom-like du moment. Bien que les photos présentées soient tirées de la version PC, cela permet déjà de se faire une petite idée sur la question.

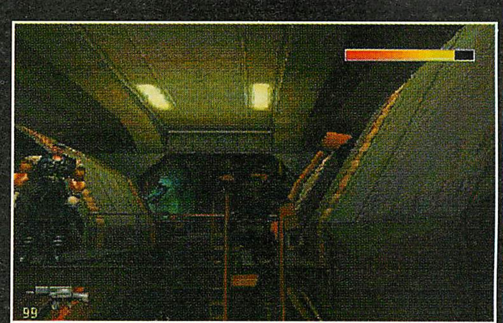
O MON BATEAU, OH,OH, OHHH

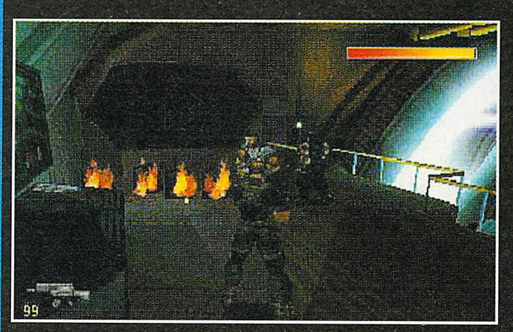
Si comme Alex (ndr : décidément !) vous pensez que cette photo est tirée d'une scène de Shenmue, prenez au plus vite rendez-vous chez votre ophtalmologiste. Il ne s'agit pas d'un jeu, mais d'une photo prise il y a quelques jours en Angleterre. Et le gros bateau en question n'est autre que celui chargé d'acheminer les Dreamcast en Europe. Eh oui, les machines sont déjà là (ou pas loin...) et il ne reste plus qu'à attendre le 14 octobre pour aller se les procurer. Que cette bonne nouvelle ne vous fasse pas oublier vos problèmes de vue...

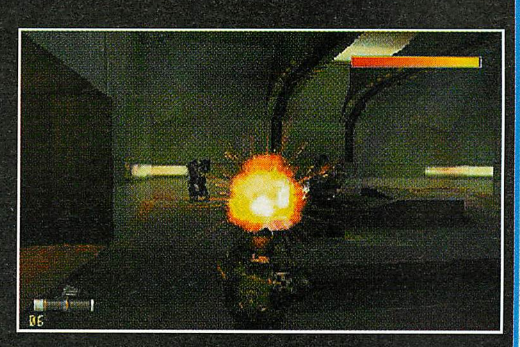


AVENTURIÈRE AUX GROS SEINS OU GROS MUSCULEUX ARMÉ JUSQU'AUX DENTS ?



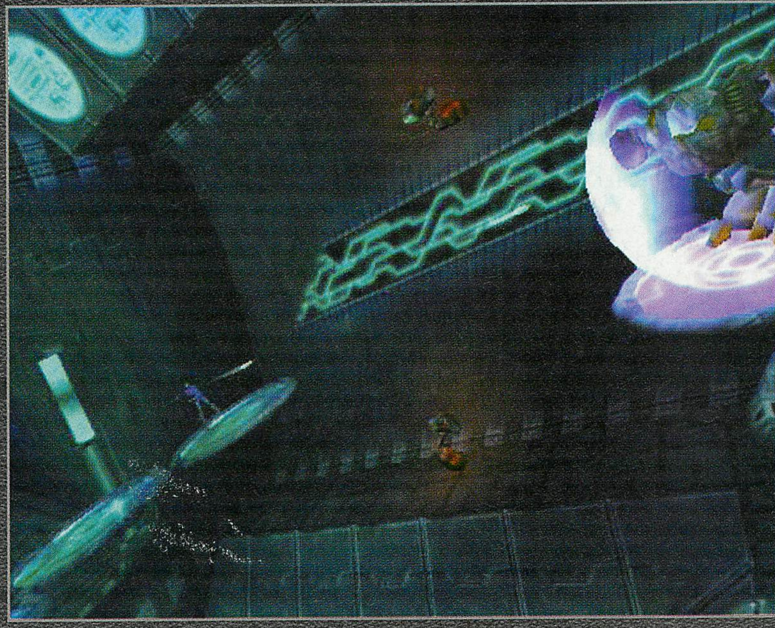






Vous aimeriez tous savoir si la Dreamcast aura un jour droit à une version de Tomb Raider avec son héroïne aux gros seins, non ? Le contrat d'exclusivité qui lie Eidos avec Sony sur cette saga prendra fin dans quelques mois, en décembre. Tout est donc possible. Mais quand on demande à l'éditeur ce qu'il en est, il dément catégoriquement toute rumeur concernant une éventuelle version Dreamcast. En revanche, Fighting Force 2 est bel et bien annoncé officiellement sur la console avant la fin de l'année. Faute de formes affriolantes, on se consolera avec de la destruction massive.





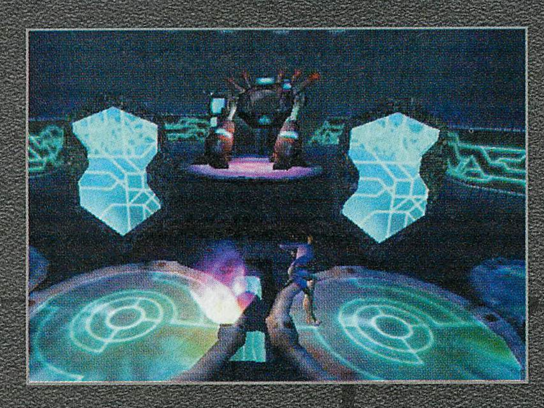
Les boucliers énergétiques vous seront bien utiles !

DroneZ

Dans l'univers de Tron



Les filles ne sont pas absentes de DroneZ, et c'est tant mieux





Les arènes sont suffisamment vastes pour permettre de superbes joutes.

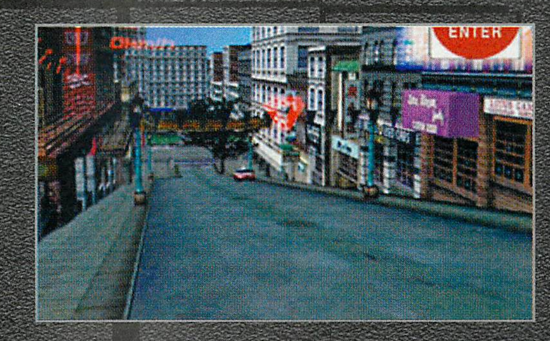
Encore un nouveau développeur pour la Dreamcast avec Zetha GameZ. Ce éditeur européen nous gratifie pour son premier jeu d'un remake du Discs of Tron sur Atari 2600. Dans ce titre, vous incarnez un as du freesbee fluorescent qui, juché sur une plateforme aérienne, doit éliminer son adversaire direct. Pour corser le tout, de nombreuses options permettront d'exploser plus rapidement son vis-à-vis. Dans le même genre d'idées, sachez que différents obstacles pourront faire rebondir votre frisbee de manière fort dangereuse. En partant de ce postulant au demeurant très simple, les programmeurs ont tout fait pour proposer au joueur un univers 3D riche et fluide. Les graphismes s'annoncent démentiels avec des effets de lumière à vous rendre aveugles. En plus de l'extrême rapidité du jeu qui risque de poser bien des problèmes aux «mous du genoux», il faudra particulièrement se méfier de l'intelligence artificielle développée pour l'occasion. Heureusement, vous aurez la possibilité de donner de nombreux effets à votre arme préférée. Une option multi-joueurs (en coopération ou en Deathmatch) sera bien sûr présente pour donner lieu à des tournois homériques. En fait, graphiquement, DroneZ rappelle énormément le design de TrickStyle. Pour bien montrer qu'ils maîtrisent la console, les petits génies de Zetha GameZ ont aussi pensé à l'utilisation du modem. Il sera donc possible de télécharger de nouvelles options ou personnages en se connectant au site officiel de DroneZ. Toutes les conditions semblent réunis pour que ce titre original devienne l'un des meilleurs titres européens l'année prochaine.

Alex

Développeur : Zetha GameZ

Genre : Sport futuriste

Sortie prévue : Courant 2000







Super Runabout

Le retour du chauffard fou



La modélisation des véhicules est un peu simpliste pour de la Dreamcast.

Super Runabout n'est autre que la suite de Felony 11-79 (ndr : également connu sous le nom de Runabout au Japon) sur Dreamcast. Hormis les quelques photos qui vous sont présentées sur cette page, peu d'informations ont été dévoilées sur ce nouvel épisode. On sait simplement que le jeu pourra être abordé selon deux scénarios différents : celui d'un jeune fou du volant amateur de vitesse ou celui d'un flic qui doit accomplir des missions plutôt délicates. Pour le reste on peut s'attendre à retrouver le principe de jeu du premier Runabout. A savoir que vous devrez choisir un véhicule parmi un grand nombre disponibles (scooter, voiture, pick-up, etc.), avec lequel vous jouerez les chauffards et les destructeurs en plein San Francisco. Il ne s'agit bien évidemment pas de tout casser sur votre passage par simple plaisir, mais d'utiliser tous les moyens mis à votre disposition pour accomplir les diverses missions qui vous sont confiées. A la manière d'un Die Hard Trilogy (ndr : l'épreuve avec les voitures), il vous faudra défoncer certains éléments (voitures, cabines téléphoniques, etc.) avec votre véhicule, ceux-ci faisant office de checkpoints. Et tout cela en temps limité. La possibilité d'emprunter n'importe quel itinéraire et de pouvoir tout détruire procure un plaisir incomparable. A mi-chemin entre le jeu de course et le jeu de destruction, il apportera sans aucun un peu de fraîcheur et de folie aux jeux de voiture sur Dreamcast. Mais attention tout de même, car si Runabout premier du nom était un jeu intéressant, il souffrait cependant d'une durée de vie beaucoup trop faible en raison du nombre réduit de circuits (trois !) Il reste donc à espérer que Climax ne nous refasse pas le même (sale) coup en nous proposant un jeu fun, mais que l'on termine en à peine deux heures. On croise les doigts des deux mains...

Vincent

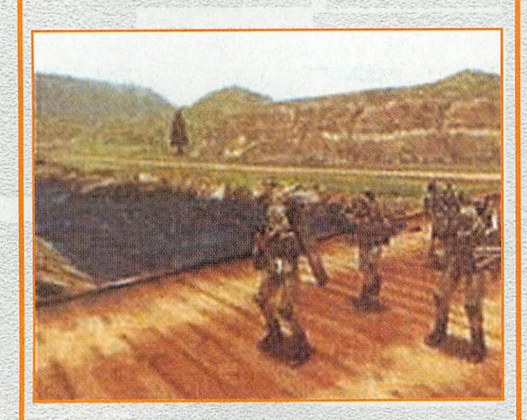
DÉVELOPPEUR : CLIMAX

GENRE : COURSE/ACTION

SORTIE PRÉVUE : FIN 99

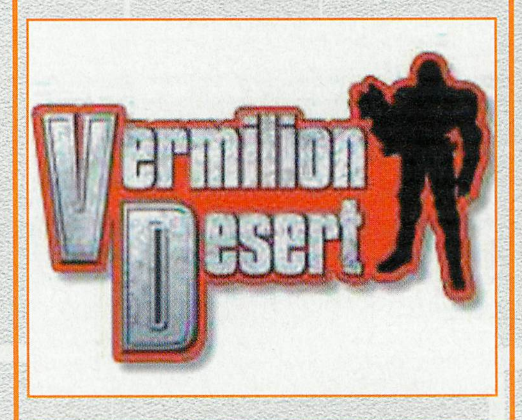


JAMAIS UN SANS DEUX



Après World of Neverland 2, Riverhill Soft s'annonce prêt à sortir un nouveau jeu sur Dreamcast. Nommé Vermillon Desert, il se présentera sous la forme d'un mélange de stratégie, de simulation et de RPG. D'après le scénario et les photos, VD ressemblerait plutôt à un nouveau jeu de Mecha. L'histoire conte l'affrontement de trois clans pour le contrôle d'une planète. Dans chaque mission, vous devrez mettre au point différentes stratégies d'attaque, récolter des informations en discutant avec votre entourage... Vermillon Desert sera compatible avec le VGA-Box et le modem. Cette merveille devrait sortir en décembre au Japon.

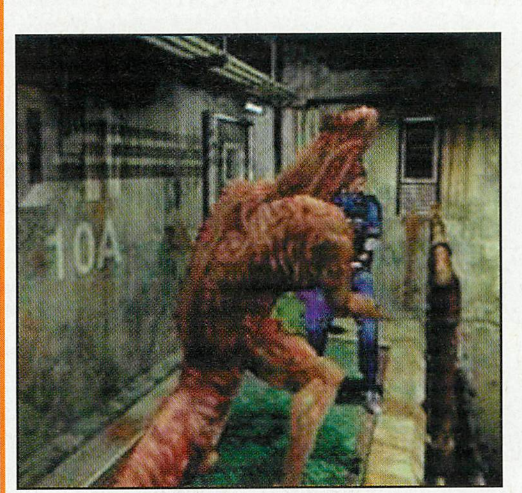




UN COUP DUR !



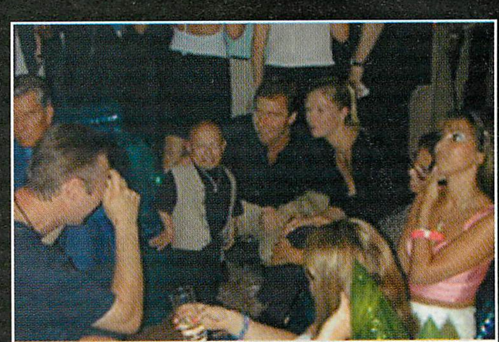




Mauvaise nouvelle. Alors que tout le monde bave devant les vidéos de Resident Evil : Code Veronica, Capcom vient d'annoncer qu'il serait repoussé. La date de sortie est maintenant prévue pour l'an 2000, sans plus de précision. Pour éviter les émeutes et nous faire patienter, Capcom a décidé de sortir Resident Evil 2 (qui a dit que chez Dreamzone on est extra-lucides ? cf. Dreamzone d'avril). Le jeu sera dans les bacs à partir de décembre. Il comportera de nouveaux lieux et un mode battle inédit. Il sera également vendu avec une démo de Code Veronica. Son prix restera raisonnable puisqu'il sera de 4800 yens (moins de 300 francs).

SEGA FAIT BANDE À PART







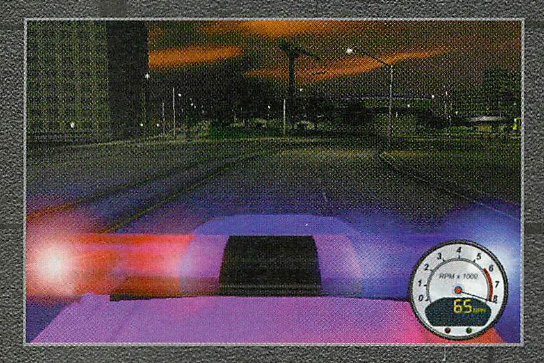


Si Sega n'était pas présent sur le salon de l'ECTS, cela ne voulait pas forcément dire que la société n'avait pas fait le déplacement pour le salon, au contraire. Sega était là et bien là. La firme avait organisé une soirée spéciale pour fêter le lancement de sa machine. Comme vous pouvez le constater d'après les photos, rien n'avait été laissé au hasard. Consoles et jeunes filles en petite tenue étaient présentes.

News



La vue hélicoptère rappellera de bons souvenirs à ceux qui connaissent bien l'émission de télé.





Le viseur rouge sur le véhicule semble indiquer qu'on pourra également tirer sans sortir du véhicule.

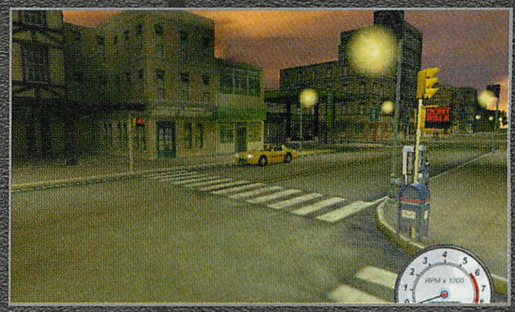
Deadly Pursuit

Certains ont du poil au cul, d'autres, les flics !



Si les flics, eux-mêmes, se mettent à conduire bourrés, où va-t-on ?

Basé sur la célèbre émission TV de la Fox (aux Etats-Unis seulement), World's Scariest Police Chases : Deadly Pursuit vous permettra de vivre les folles poursuites de la police américaine. Au lieu de jouer les mateurs devant votre poste de télé, vous allez prendre la place la moins enviable des flics dans leur travail d'arrestation. De nombreuses voitures ainsi que différentes armes seront à votre disposition pour mener à bien vos interventions. Oui, vous avez bien lu, des armes seront disponibles, mais ne me demandez pas lesquelles puisque je n'en sais pas plus que vous, pour le moment. Serait-il question de séquences à la Die Hard Trilogy dans lesquelles on ne dirige plus un véhicule mais le policier lui-même ? A moins qu'il ne s'agisse que de la simple possibilité de tirer sans bouger de son véhicule, comme le montrent certaines photos. Toujours est-il que vous devrez mener à bien quelques 75 missions spécialement élaborées pour mettre vos réflexes et votre habileté (ndr : et vos nerfs ?) à rude épreuve. De spectaculaires replays filmés par les hélicoptères, avec commentaires vocaux à l'appui, seront bien évidemment présents pour faire le lien avec les émissions de télé. Et pour ceux qui n'aiment pas jouer seuls, Fox annonce également plusieurs modes multijoueurs. En plus du désormais classique mode deux joueurs en coopération, on trouvera un mode deathmatch qui permettra à plusieurs personnes de s'affronter via le réseau internet. Deadly Pursuit n'en est qu'au tout début de son développement et il faudra donc attendre quelques mois afin de voir avec précision de quoi il retourne. Quoi qu'il en soit, les quelques images présentées devraient suffire à vous mettre l'eau à la bouche...



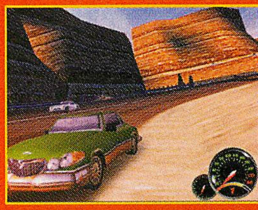
Vincent

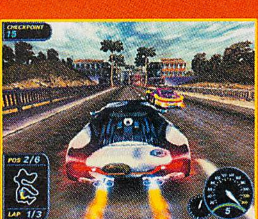
Développeur : Teeny Weeny Games

Genre : Simulation de flics en bagnole

Sortie prévue : courant 2000

VENDS TON AME ET PAYE-TOI UNE CAISSE







AU DIABLE LES REGLES DE BONNE CONDUITE

Des parieurs diaboliques te poussent au vice sur la piste. À toi de ruser pour empocher un maximum de dollars, et te payer l'ultime Roadster.

- 12 bolides au look furieux.
- Des caisses à construire... ou à détruire !
- 13 circuits inspirés des plus beaux décors américains.





www.speeddevils.com



News

Mickey et Sonic, main dans la main

Malgré ses déboires avec l'arcade et les centres d'amusement, Sega continue à croire dans ce type de divertissement. Sega vient juste de passer un accord avec Disney pour promouvoir la Dreamcast à travers des démonstration à l'Epcot Center. Un bon coup marketing pour Sega.

Sortez les thons

A la rédaction de Dreamzone, on trouve de tout : des spécialistes de la plate-forme, des pros du jeu de bagnole, des rois de la baston, et même un docteur ès-pêche en eau douce en la personne d'Alex. Eh oui, encore lui. Mais c'est normal, me direz-vous, puisque le personnage n'est qu'une grosse tanche. Alors si vous voulez lui faire un beau cadeau, achetez-lui un exemplaire du futur Get Bass 2. Cette suite de Get Bass sera disponible sur borne NAOMI dans un premier temps, puis sur Dreamcast. C'est votre accessoire de pêche qui va être content !

Pour le DVD, vous repasserez

A la conférence de presse Sega qui s'est tenue quelques jours avant le Tokyo Game Show, d'intéressantes informations ont été dévoilées sur le devenir de la console. Outre le lecteur Zip dont on vous avait déjà parlé dans un précédent numéro, Sega a évoqué une caméra qui viendrait se connecter sur la Dreamcast ainsi que le tant attendu lecteur DVD. Il semble malheureusement que l'extension DVD ne sorte pas avant un petit moment car son prix serait encore prohibitif pour le commun des consommateurs. Alors prenez votre mal en patience, car ce n'est pas encore ce Noël-ci que vous pourrez regarder des films DVD grâce à votre Dreamcast.

La Dreamcast et l'éducation

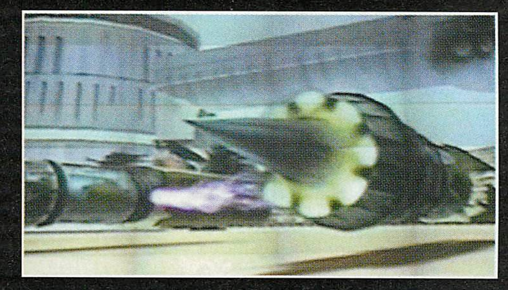
Sega Japon se défonce pour la promotion de sa nouvelle machine. La dernière initiative du géant japonais concerne l'éducation. 3000 consoles vont, en effet, être envoyées à des étudiants participant à un programme spécial. La Dreamcast servira à se connecter sur Internet pour accéder aux devoirs et pour communiquer avec les professeurs via e-mail. L'utilisation du réseau Internet avec la console n'en est encore qu'à ses balbutiements et les applications réalisables sont nombreuses. J'en connais pas mal, en France, qui seraient heureux si on leur annonçait qu'on allait mettre une Dreamcast à leur disposition pour faciliter leur apprentissage scolaire.

Le Zip était un faux

L'image du Zip Dreamcast qui avait été diffusée sur le net n'était qu'une pale imitation., un fake honteux destiné à induire en erreur les gentils journalistes de Dreamzone. Oubliez donc l'ancien Zip, voici le nouveau périphérique de stockage destiné à la Dreamcast. Je ne sais pas pour vous mais moi, il me rappelle quelque chose. Un certain Zip drive sur N64. Méfiance. Quoi qu'il en soit, voici les caractéristiques techniques de la bête. La capacité des premiers Zip sera de 100 MB, d'autres plus gros suivront. Il servira de sauvegarde, de stockage pour les téléchargements et également pour les jeux. Le premier à utiliser le périphérique sera Resident Evil : Code Veronica..

Bienvenue Monsieur Lucas







On se lève tous en cœur et on souhaite la bienvenue à Monsieur George Lucas sur Dreamcast ! Sega a annoncé au TGS que la société avait signé un accord avec Lucas Arts pour développer des jeux sur la nouvelle machine. Etant donné que Sega développe un jeu dans le style de Pod Racer sur NAOMI, on peut déjà s'attendre à le voir débarquer sur Dreamcast dans un avenir proche.

Sega voit la vie en couleur

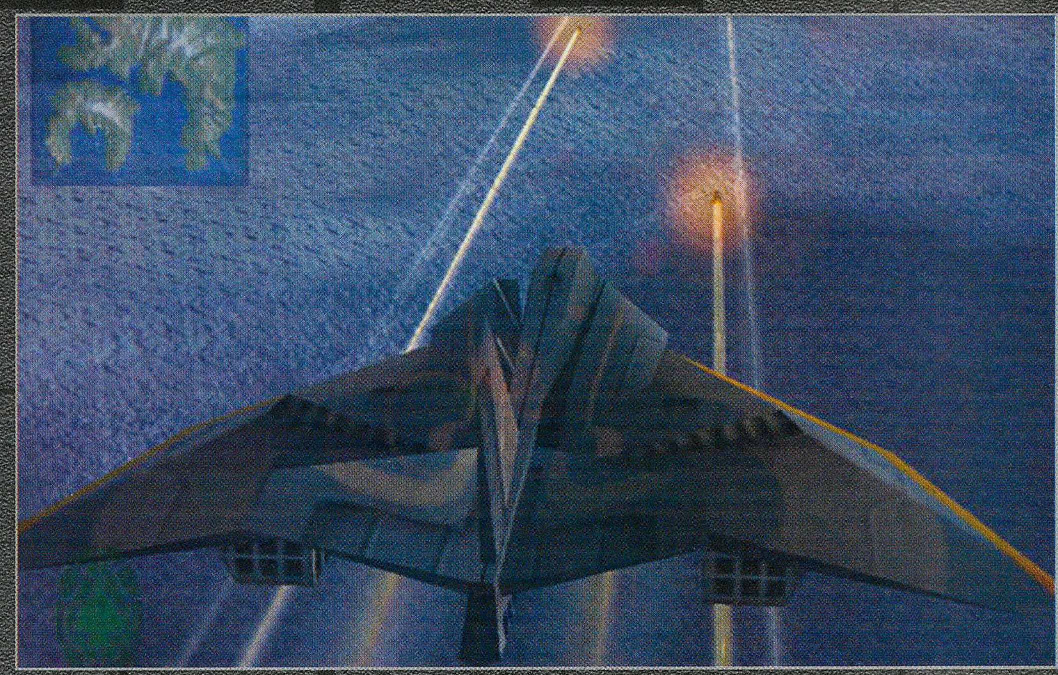
Pour fêter la sortie de Chu Chu Rockets ou pour s'assurer un nombre de ventes confortables, Sega a promis un paddle en couleur à chaque acheteur de ce fabuleux jeu. Vous aurez le choix entre des manettes de couleur rose, vert, bleu turquoise ou camouflage (ça peut toujours servir si vous jouez dans la jungle). Préparez-vous à voir la vie en couleur dès le mois de décembre.





Un hélicoptère-guêpe, comme c'est original !





Hostile Waters

Piège en eau trouble



«Eh Robert, tu crois qu'y captent Canal en décrypté avec une telle parabole ?»



Rage UK risque de nous faire une nouvelle fois le coup de l'adaptation PC sur Dreamcast. Après Incoming et Expendable (Millenium Soldier), Hostile Waters est le prochain jeu de l'éditeur anglais. Prévu pour le premier trimestre 2000, on peut donc aisément attendre une conversion Dreamcast quelques semaines plus tard. D'après les développeurs, Hostile Waters est une sorte de Carrier Command amélioré avec des éléments de Battle Zone et de Nuclear Strike. Plus objectivement, il s'agit d'un jeu de stratégie/action en 3D dans lequel vous devez élaborer une stratégie puis partir au combat à bord d'un des véhicules disponibles. Si l'on en croit les premières images (PC), il sera possible de diriger un hélicoptère et une sorte d'avion furtif futuriste. Mais on peut espérer que de nombreux autres véhicules terrestres ou aériens seront aussi de la partie. Si le déroulement du jeu reste des plus classiques (je réfléchis, je tire...), le titre de Rage promet d'être bien léché. Un programmeur a en effet été spécialement employé pour travailler à plein temps sur les diverses dynamiques du jeu, afin de proposer un réalisme accru. Cela se traduit notamment par des explosions dans lesquelles on peut distinguer les éléments du décor voler en éclats, au lieu des disgracieux triangles utilisés dans la majorité des productions en 3D. Dans le même ordre d'idée, si vous tirez sur un tank qui se trouve au sommet d'une colline, ses débris dégringoleront jusqu'en bas. Et cela est valable pour chaque élément que comporte le jeu. Rage semble faire énormément d'efforts pour proposer des softs nombreux et de qualité. On espère donc que Hostile Waters offrira un challenge à l'image de sa réalisation. Soyez sûrs que si l'adaptation sur DC est confirmée, on vous en reparlera dans les prochains numéros.

Vincent

Développeur : Rage Birmingham

Genre : Action/Stratégie

Sortie prévue : NC

News

La Game Boy tromperait-elle Nintendo avec Sega ?

Aussi incroyable que cela puisse sembler, un projet serait en cours pour permettre une compatibilité de la Dreamcast avec la Game Boy. C'est en tout cas ce que l'on raconte depuis le Tokyo Game Show. Sega, Media Factory et Aki travailleraient actuellement dessus. On est vraiment curieux de savoir ce qu'un tel rapprochement peut donner. Surtout lorsque l'on voit la guerre que se mènent les trois grands du jeu vidéo (Sega, Nintendo et Sony). Remarquez, depuis l'éclipse du mois d'août, je ne m'étonne plus de rien. Même pas des gens qui nous prédisent la destruction de Paris par la chute de la station Mir !

Des mots, des mots, et une démo

Landers, le dernier RPG de Climax est en test ce mois-ci. Alex, grand spécialiste du RPG nippon, s'est chargé de décortiquer l'animal pour vous faire part de ses impressions. Mais si vous êtes comme Saint Thomas et que vous ne croyez que ce que vous voyez, il ne vous reste qu'à aller sur le site internet du développeur (www.climax.co.jp) puisqu'il paraît qu'on peut y télécharger une démo de trois mini-jeux VMS. Ne parlant pas le japonais, je ne vous expliquerai pas comment faire. A vous de vous débrouiller.

Opération Dreamcast US accomplie

On peut dire qu'aux Etats-Unis la Dreamcast est en train de faire une arrivée fracassante. Sega Amérique a en effet annoncé qu'en une seule journée, les ventes de consoles et de produits annexes (jeux, accessoires) avaient atteint la somme astronomique de 98 millions de dollars. C'est le double des prévisions faites par Sega himself. Nintendo et Sony ne doivent pas dormir sur leurs deux oreilles, ces temps-ci. Espérons que le lancement de la Dreamcast en Europe connaîtra un succès équivalent, toutes proportions gardées.

La naissance de l'univers sur Dreamcast





Je vous rassure, je ne vais pas vous parler d'une éventuelle suite de Seventh Cross où il faudrait créer l'univers, mais d'un shoot'em up portant le doux nom de Big Bang. Ce titre de Project 2 Interactive a impressionné tout le monde lors du dernier ECTS et promet d'être superbe d'un point de vue graphique. D'abord prévu sur PC, Big bang est en cours de développement sur Dreamcast. Vivement sa sortie, qui ravira ceux qui avaient pleuré à chaudes larmes en apprenant l'annulation de Geist Force.

Quoi de neuf ?

Je ne résiste pas à l'envie de vous reparler de Hanagumi Taisen Columns 2, le puzzle-game utilisant les personnages principaux de l'univers de Sakura Taisen. Ce titre proposera un grand panel de modes de jeu : le mode individuel, le mode Story, l'Opera Mode et un Network mode qui vous permettra de jouer en réseau avec vos meilleurs potes. Voilà, c'est tout pour cette fois-ci !



Un grain de folie



Si vous trouvez les jeux de caisse un peu trop sages en ce moment, vous avez dû apprécier la confirmation de la conversion de Crazy Taxi sur Dreamcast. Tout cela pour vous dire que l'on vous a dégoté deux nouvelles photos pour vous faire saliver encore un peu. Oui, je sais, c'est un procédé ignoble ! Mais qu'est-ce que c'est bon !

La fable du hérisson et du crocodile



Fox Interactive a confirmé lors de l'ECTS la sortie d'un épisode de Croc sur Dreamcast pour le milieu de l'an 2000. Bien que le scénario ne soit pas définitif (il tourne pour l'instant autour de la disparition des parents de Croc), on peut déjà prévoir une énorme durée de vie puisque le jeu proposera plus de 40 niveaux. Les photos que nous vous présentons ici ne sont pas forcément représentatives de la version finale. Cela dit, face à Sonic Adventure, le combat risque d'être rude pour notre petit crocodile.

UNE NOUVELLE CAMPAGNE

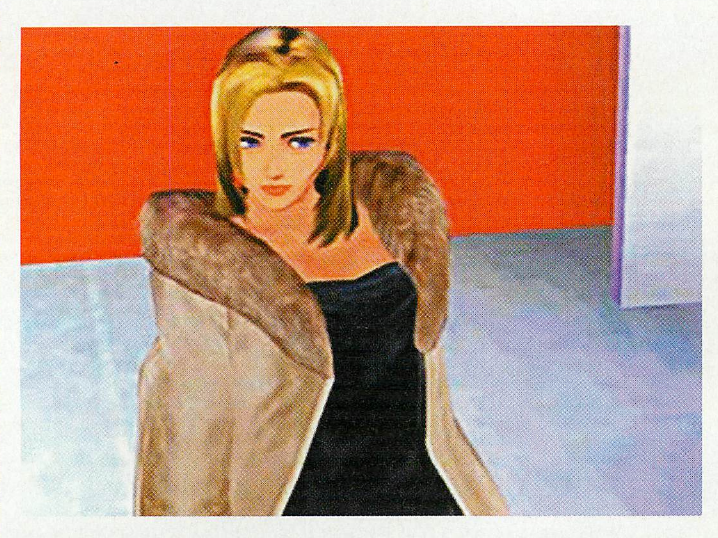




La campagne de publicité de Sega Europe est enfin lancée. En cherchant bien, on peut même déjà entr'apercevoir quelques pubs à la télévision française. Pour ceux que ces dernières auraient laissés froids, voici les prochaines réclames destinées à la presse anglaise. On peut constater que Sega a une nouvelle fois pris le parti de ne pas communiquer en dévoilant les images de ses jeux.

DES NEWS, SINON RIEN !

Le désavantage de bosser avec un perfectionniste comme Super Fred, c'est que dès qu'il trouve de nouvelles photos d'un jeu, il demande à ses collaborateurs d'en faire un texte. Cette détestable habitude m'oblige à me creuser la tête pour trouver un petit texte intéressant afin d'accompagner deux nouvelles photos. Enfin, tout ça pour vous dire que Dead or Alive 2 s'annonce encore plus beau que lors de notre preview de l'E3. Voilà, maintenant vous pouvez refermer le magazine et retrouver une vie normale.







ON VA JOUER AU P'TIT TRAIN



Les amateurs de simulations originales seront ravis d'apprendre que Densha De Go ! 2 a été confirmé sur Dreamcast. Maintenant, si vous vous demandez pourquoi certains éditeurs japonais persistent à sortir ce genre de soft, dites-vous qu'il y a des choses dans la vie qui ne s'expliquent pas.

News







Star Gladiator 2 - Nightmare of Bilstein

Un petit kata-plasma ?



Comme toujours avec Star Gladiators, un déluge d'effets spéciaux rythmera les combats.

S'il y a un genre que Capcom connaît sur le bout des doigts, c'est bien la baston. Il est vrai que si l'éditeur propose ce qui se fait de mieux en matière de jeu de combat 2D, la 3D semble encore poser quelques problèmes. SF EX+ Alpha, Rival Schools, ou encore Star Gladiator, sans être de mauvais produits, loin de là, ne bénéficient pas d'une réalisation et d'un intérêt aussi poussé qu'un Tekken ou plus proche de nous, d'un SoulCalibur. Pourtant, nombreux sont les joueurs qui ont apprécié le passage de Capcom à la 3D et se sont éclatés avec les titres cités. Alors si vous en faite partie, il ne vous reste qu'à acheter une Dreamcast puisque le jeu devrait sortir sur la machine dans les prochains jours. C'est une bonne nouvelle, d'autant que Capcom semble avoir légèrement revu sa copie. Au menu des réjouissances, on trouvera 22 combattants et une multitude de modes tels que Arcade, Group Battle (1 à 5 participants), VS ou Training, dont certains ont été ajoutés tout spécialement pour la DC. Et grâce aux capacités de la console, le jeu bénéficiera même de graphismes plus travaillés (meilleure modélisation des personnages, détails supplémentaires dans les décors, nouveaux effets de lumières) et d'une animation encore plus fluide. Star Gladiator 2 se démarque des productions habituelles non seulement par son ambiance futuriste, mais aussi et surtout par un système original d'attaques et de contres baptisés Plasma (Plasma Field, Plasma Revenge, Plasma Reflect...). Les connaisseurs n'auront pas de mal à retrouver leurs marques et risquent fort d'être conquis par cette adaptation, compte-tenu de ses multiples améliorations. Monsieur Plus serait-il encore passé par là ?

Vincent

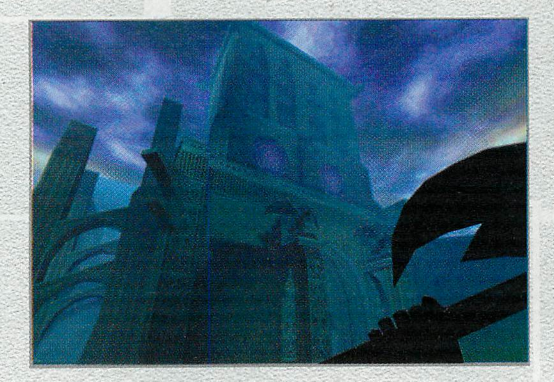
Développeur : Capcom

Genre : Baston 3D

Sortie prévue : Octobre 99(Jap.)





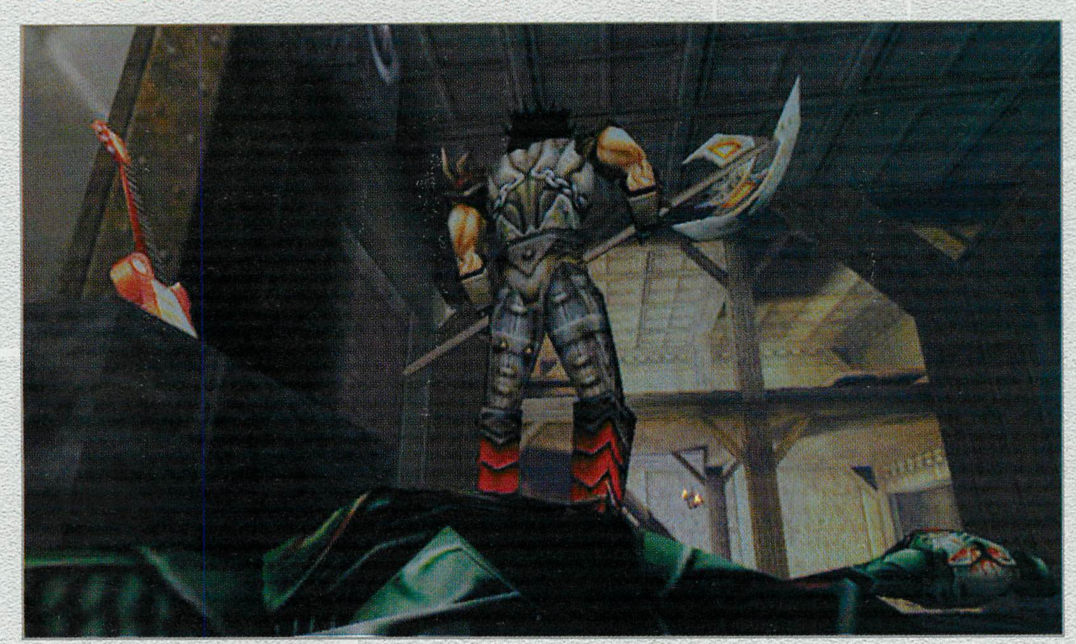




Une bien belle image que n'aurait pas reniée Paul Verhoeven.

The Nightmare Child

L'enfant du cauchemar, un rêve sur Dreamcast



La pose musicale est terminée, le massacre peut commencer.

On avait déjà utilisé des stars de cinéma comme protagonistes de jeu vidéo (Bruce Willis, Apocalypse, Mark Hamill, Wing Commander). Par contre, ce qui est moins commun, c'est l'utilisation d'un groupe de rock heavy metal, en l'occurence ici : Kiss. L'initiative n'est pas commune mais intéressante, car ce Nightmare Child est plein de promesses et constituerait pour la Dreamcast un premier Doom-like bien gore et bien sanglant. L'histoire semble déjà peu conventionnelle. The Nightmare Child est une incarnation d'un démon qui pour préparer sa venue envoie une horde de monstres à l'assaut d'une population innocente et parmi elle vous : Joe. Vous êtes malgré vous embrigadé dans ce bordel indescriptible à la chasse au monstre. Pour vous aider : le groupe Kiss. Ils ont chacun des pouvoirs et se fondent en vous pendant le jeu et sont censés représenter les quatre éléments, l'eau, la terre, le feu et l'air. Les développeurs ont, pour l'animation du perso en doom, repris le même moteur que pour Shogo et Blood 2. Ils annoncent le titre comme un hommage aux fans de Doom-like, vaste programme. Ils semblent, au vu des photos des araignées tueuses, avoir trouvé l'inspiration avec la scène de bataille de Starship troopers. L'ambiance est vraiment très noire et angoissante et les graphismes sont des plus corrects. On ne sait pas encore s'il y aura un mode deux joueurs ni sous quelle forme. Sous réserve d'une bonne programmation de la version P C vers la version Dreamcast, Nightmare Child crée un espoir indéniable chez tous les amateurs de la nouvelle console Sega et de Doom-like.

El tuco

DÉVELOPPEUR : KPC

GENRE : QUAKE-LIKE

SORTIE PRÉVUE : NC





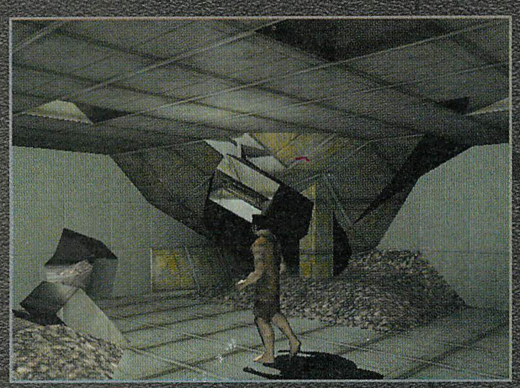


Non, ce n'est pas un remake de Gorilles dans la brume.

La planète des singes

La planète des singes

On nous prépare une adaptation au poil



La tache s'annonce compliquée pour Ulysse. Le décor semble particulièrement hostile.

Au départ La Planète des singes était destiné à une conversion sur Playstation. Il a fallu attendre l'Expo de Los Angeles pour que la conversion du titre sur Dreamcast soit effective. Le jeu s'inspirera plus du livre original de Pierre Boule que de l'adaptation que tout le monde connaît avec charlton Heston. Cette démarche de coller au plus près du Best Seller est aussi l'intention de James Cameron dans le remake qu'il envisage avec Arnold Schwarzenegger. Vous incarnerez le personnage d'Ulysse, visiteur du passé dans un futur où ce sont les singes qui sont le dernier maillon de la chaîne naturelle de l'évolution. Au cours de cette aventure, vous rencontrerez les protagonistes qui ont fait le succès de la série de films. Dr Zira, Dr Zaius.... etc.

Impossible de vous dire pour le moment à quoi ressemblera la version D C d'un point de vue graphique, n'ayant à notre disposition que les photos tirées du titre sur PC. Le jeu se déroulera sur 15 niveaux différents avec 70 sous-niveaux. Vous aurez un certain nombre d'énigmes à résoudre et plusieurs mondes à explorer. Trois niveaux de difficulté du jeu sont déjà à l'ordre du jour. C'est avec impatience que nous l'attendons sur Dreamcast. Ce n'est pas chose aisée que d'adapter un livre et un film cultes sur une console. D'autres distributeurs talentueux s'y sont déjà cassé les dents (Qui a joué plus de dix minutes à Men in Black sur la Playstation ?). C'est un audacieux pari pour Fox Interactive qui fera son entrée dans le monde de Sonic avec comme premier titre: La planète des singes.

El tuco





Développeur : Fox Interactive

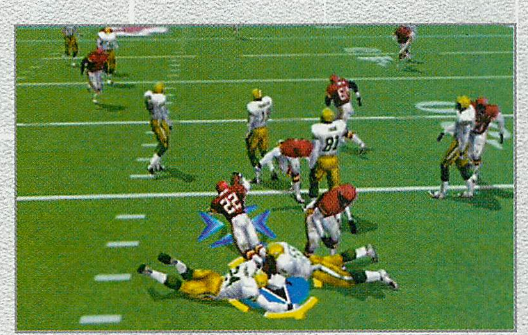
Genre : Action/Aventure

Sortie : NC

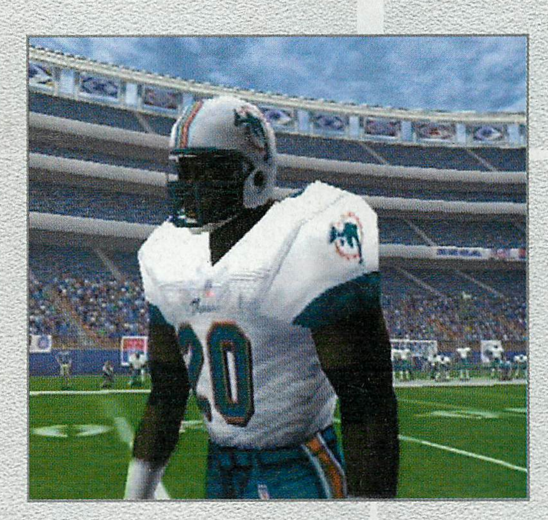
NFL 2K

Une nouvelle génération

Comme c'est étrange de réaliser une preview d'un jeu déjà sorti dans un autre pays, surtout lorsque le soft est fabuleux. Pour la petite histoire, sachez que NFL 2k est l'un des titres les mieux notés du moment. Normal, il est techniquement parfait. D'un point de vue purement , c'est tout simplement incroyable. On se croirait à la télévision tant la fluidité des actions renvoie les autres jeux de football américain disponibles sur



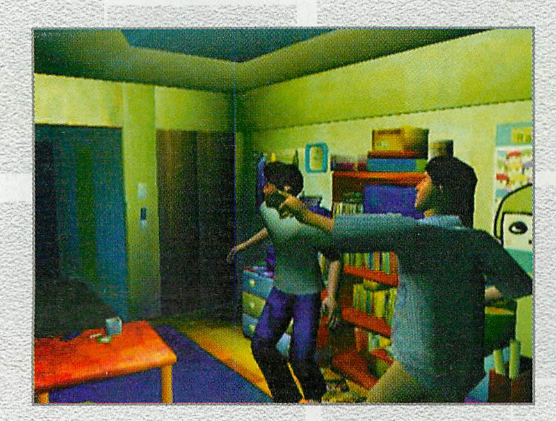
console au rang d'antiquités inutiles. Aux dires de certains magazines américains, NFL 2K est tout simplement le meilleur jeu de sport de la planète et croyez-moi, lorsqu'on a la chance de le voir tourner, on leur donne mille fois raison.

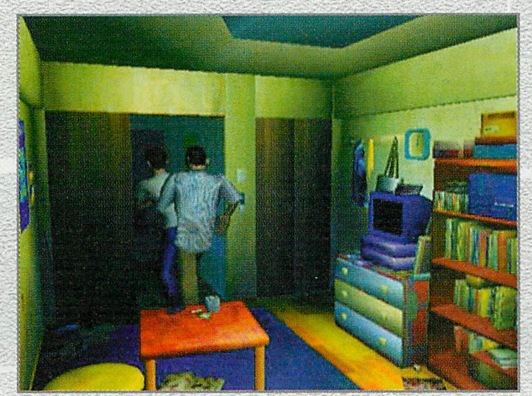


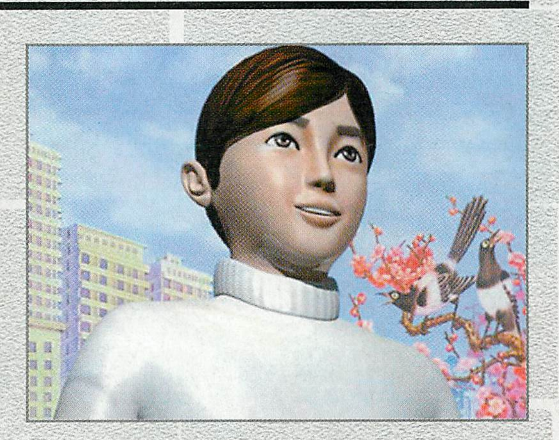
DÉVELOPPEUR : SEGA OF AMERICA

GENRE : SPORT

SORTIE PRÉVUE : DISPO US





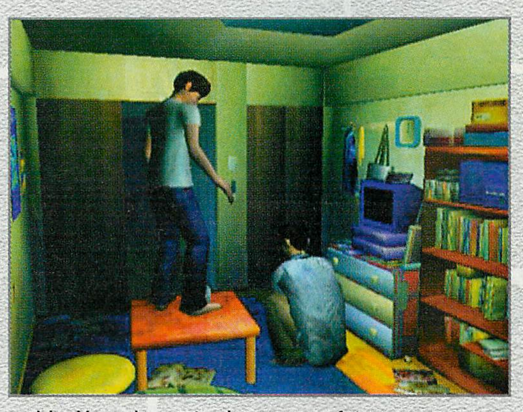


Roomania

Une chambre bien rangée

Les Japonais rivalisent décidément d'ingéniosité pour nous sortir des jeux de plus en plus novateurs. Après Seaman, le poisson parlant de Vivarium, une obscure société (Sega) n'a rien trouvé de mieux que de sortir une simulation de chambre. Oui vous avez bien lu, je n'ai pas fumé la moquette, il s'agit bien d'une simulation d'appartement. Le jeu s'annonce déjà comme passionnant. Je vois d'ici la gestion du chiffon à poussière ou la bagarre entre les différents occupants de l'appartement pour déterminer qu'elle chaîne de télévision regarder. Mais trêve de plaisanterie, chez Sega Japon, on ne plaisante pas avec les tamagotchi. Vous dirigerez Neji Tahei, le propriétaire de l'appartement. Votre mission sera de rendre cet environnement le plus agréable pos-





sible. Vous devrez également tout faire pour ne pas vous ennuyer. Euhh, pardon, vous devrez tout faire pour que Neji Tahei ne s'ennuie pas.

Fred

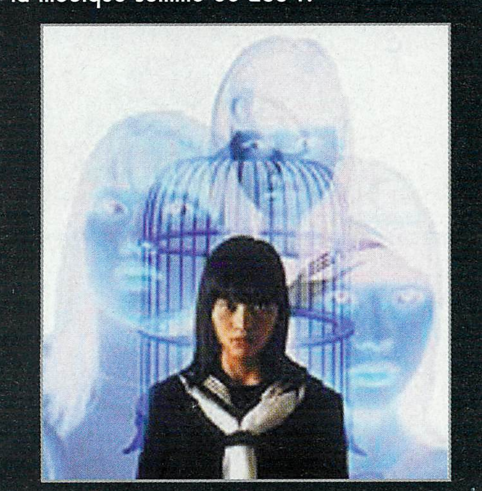
DÉVELOPPEUR : SEGA

GENRE : SIMULATION

SORTIE PRÉVUE : FIN 99

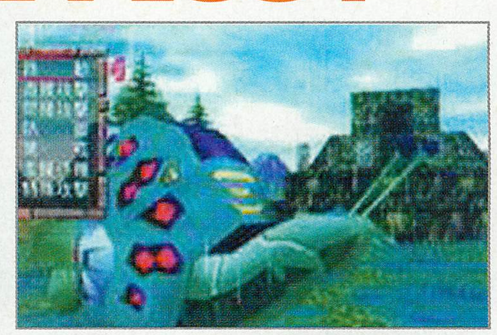
Réservé aux Japonais

Encore un nouveau concept. Je suis certain que vous avez toujours rêvé de regarder une série télévisée (ou internetisée, je ne sais pas comment dire) retransmise sur le net. Si tel est le cas, votre vœu va bientôt être exaucé. E-Sekai est un feuilleton dramatique que vous pourrez uniquement regarder par l'intermédiaire de votre Dreamcast sur le site d'ASCII, le développeur. Pour jouir de ce nouveau mode de diffusion, vous devrez vous procurer un soft spécial de la modique somme de 200 F.



ET UN DE PLUS !









Il faut croire que les Japonais n'aiment que les RPG. Il y en a au moins un qui est annoncé toutes les semaines sur Dreamcast. Maintenant c'est au tour de Victor Soft de proposer le sien. Le développeur nous prévient à l'avance, c'est gentil de sa part, que Doku Senki sera un jeu comme il n'y en a encore jamais eu. Nous on veut bien les croire, mais on attend d'en voir plus. Les personnages sont designés par les artistes de Macross, Gundam 0080 et Slam dunk. Doku Senki comporte deux modes de jeu, un mode scénario et un mode battle qui verra s'affronter deux joueurs. Le jeu est prévu pour cet hiver au Japon.

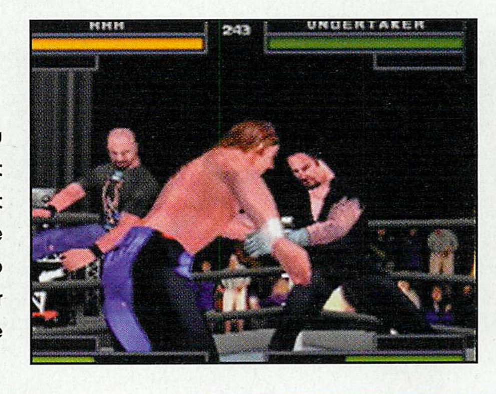
UN CONSTRUCTEUR INGÉNIEUX

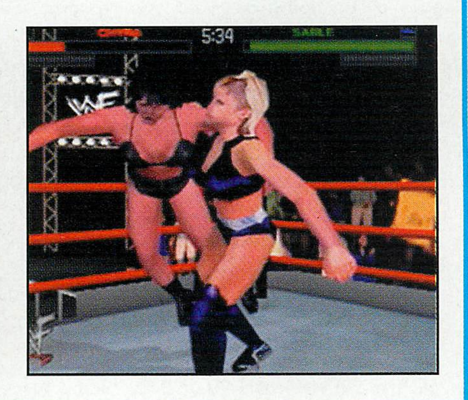


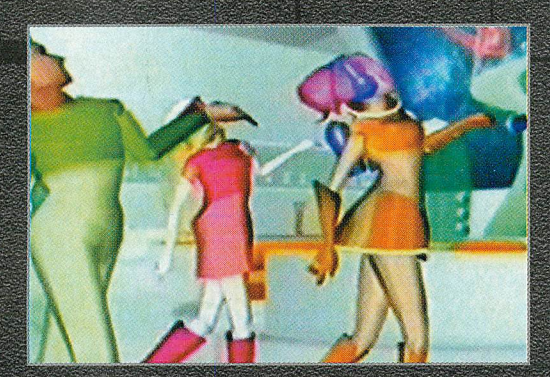
Preuve de la bonne santé de la Dreamcast, les accessoiristes s'intéressent de plus en plus à la console. Ultimate Video Game Accessories travaille actuellement sur deux périphériques pour la console de Sega. Le premier se nomme le Dreamdrive. Cette memory card spéciale est d'une capacité quatre fois supérieure à celle de Sega. Elle possède également d'autres atouts à son actif. On peut la connecter à un PC, transférer les données sur PC, envoyer et sauvegarder des données par Internet, recevoir des mails, etc. Le second périphérique est encore plus inattendu mais il fera des joueurs Dreamcast heureux. Le Dreamstation est un adaptateur qui vous permettra connecter un paddle Dual Shock (PlayStation) ou un volant sur Dreamcast. Un comble. !

UNE ATTITUDE TRÈS PROFESSIONNELLE

Acclaim, encore eux, nous proposent un nouveau jeu de catch sur Dreamcast. Contrairement à Giant Gram ou à Toukon Restuden, WWF Attitude permet de jouer avec toutes les stars du catch américain. Présenté à l'ECTS, WWF Attitude laissait présager un jeu beaucoup plus fun que ses homologues. WWF Attitude devrait intégrer tous les abus et les excès habituels du catch américain. Le jeu est prévu pour la fin de cette année en Europe.









Space Channel 5

Les extraterrestres de La Cinq





Virtuelle, ou en chair et en os : laquelle préférez-vous ?

DÉVELOPPEUR : SEGA

GENRE : DANSE VIRTUELLE

SORTIE PRÉVUE : 16 DÉCEMBRE 99 (JAP.)

Si la console de Sony possède différents titres tels que Bust A Groove ou Dance Dance Revolution pour contenter les amateurs de danse virtuelle, la Dreamcast ne bénéficie d'aucun jeu du genre dans sa logithèque. C'est donc Sega qui se lance à l'eau le premier avec un soft étrangement baptisé Space Channel Five. Ce nom est d'ailleurs loin d'être la seule originalité du soft. Le scénario, pour commencer, est déjà... bien «space» (ndr : oui, c'était facile, je sais !) puisque vous incarnez une ravissante jeune femme reporter qui doit empêcher une invasion extraterrestre en faisant danser la population pendant qu'elle se débarrasse des méchants petits bonshommes verts. La débilité de ce scénario n'est bien entendu qu'un prétexte pour nous proposer un jeu proche dans l'esprit des Parappa the Rapper et Bust A Groove sur PlayStation. Le principe est identique : il s'agit de reproduire une séquence affichée à l'écran à l'aide des touches du paddle au moment opportun. Inutile de dire que si vous n'avez pas le sens du rythme et de la mélodie, il faudra vous entraîner avec acharnement pour parvenir à faire danser la petite reporter. Présenté pour la première fois au Tokyo Game Show, Space Channel Five promet d'être un gros titre, en tout cas au Japon, puisqu'un site internet lui est même dédié, et les publicités sont omniprésentes dans les rues de la capitale. Pourtant, si l'animation est irréprochable grâce au recours à la motion capture pour les mouvements de danse, les graphismes nous ont semblé un peu simplets pour la console. On ne peut vraiment pas dire que la modélisation des divers protagonistes figure parmi ce que l'on a vu de mieux, loin de là ! Heureusement, le côté kitsch de l'ensemble et les musiques entraînantes rattrapent le coup et les amateurs devraient y trouver matière à s'éclater.

Vincent





Arcatera vous donnera la possibilité de prouver votre valeur à de nombreuses reprises.



Arcatera

Au armes...Arcatera.

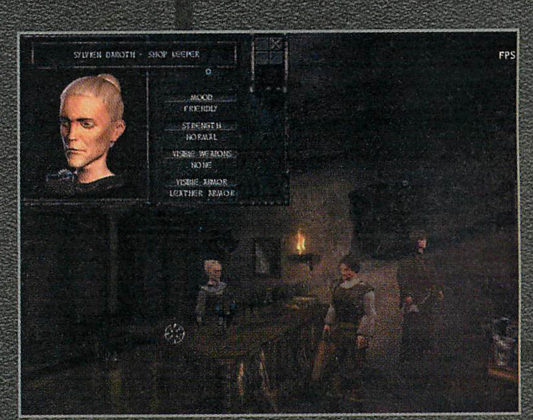


Arcatera bénéficie d'effets de lumière particulièrement réussis.



Le pavé mouillé d'une vieille cité médiévale, la lumière des bougies, les obscures incantations murmurées au fond d'un donjeon, arcatera, arcatera...(je n'ai pas pu m'empêcher). Cette atmosphère propre à l'Heroïc Fantasy anglo-saxonne, la vraie, la pure, les adeptes de consoles japonaises n'ont pas souvent l'occasion d'en profiter, ce type de jeu étant le plus souvent destiné au monde du PC. Avec Arcatera, la Dreamcast semble faire exception à la règle et devrait se doter d'un jeu qui, s'il se situe à la croisée des chemins entre le jeu de rôles, l'aventure et l'énigme policière, bénéficie d'une atmosphère que les aficionados de Dungeon & Dragon ne désavoueraient pas. Notre console de rêve, grâce aux dons d'alchimistes de la petite équipe allemande en charge du projet, nous transportera dans l'univers glauque et oppressant d'une cité médiévale où se trame un coup d'état orchestré par quelque machiavélique seigneur, du genre qu'on ne partirait pas en vacances avec, vous voyez ? Muni de toutes les options classiques des RPG, Alcatera se présente sous la forme d'un bon vieux jeu d'aventure en 2D, les personnages évoluant dans des tableaux dessinés en perspective. Ce choix ne devrait en rien limiter l'intérêt du jeu, mais au contraire ajouter à l'ambiance, le graphisme pouvant être davantage paufiné, comparé aux environnements 3D auxquels nous sommes désormais habitués, moins statiques mais aussi moins détaillés. Ubi Soft, l'éditeur, annonce par ailleurs une profondeur de jeu exceptionnelle, les personnages rencontrés dans le jeu possédant une variété de réactions très importante et changeant de partie en partie ! Dans le même esprit, les programmeurs ont pris soin de construire une histoire non-linéaire, aux multiples entrées et qui offrira non seulement de nombreux dénouements, mais de nombreux déroulements différents. En résumé, vivement le Moyen-Age.

Hervé



Avant d'entamer un dialogue, vous pourrez prendre la température afin de savoir comment aborder votre interlocuteur.

DÉVELOPPEUR : UBI SOFT

GENRE : AVENTURE/RPG

SORTIE PRÉVUE : NC

I AM THE BEST

Les équipes AM de Sega ne se tournent pas les pouces en ce moment puisqu'un nouveau jeu basé sur l'univers de House of the Dead vient d'être annoncé. Il utilisera exclusivement le clavier qui sera bientôt commercialisé. Il faudra taper des mots bien précis pour éliminer les monstres. Il sortira d'abord dans toutes les salles d'arcade sur carte NAOMI pour le mois de décembre. On tâchera de vous tenir au courant dans les prochains.



VIVE INTERNET !

Ceux qui ont l'habitude de farfouiller à droite et à gauche sur le Net connaissent assurément les fichiers MP3. Ce format permet de stocker de la musique sous forme de fichiers compressés. La bonne nouvelle, c'est que ces fichiers, qui ne peuvent habituellement être lus que par des PC, pourront bientôt être accessibles aux possesseurs de Dreamcast puisque Sega compte commercialiser très bientôt un lecteur MP3.



LA PUBLICITÉ, C'EST BIEN !

Voilà une opération fort sympathique puisque la marque Kinder organise un concours en collaboration avec Sega France qui vous permettra de gagner des consoles Dreamcast. Pour cela, il suffit de regarder à l'intérieur des paquets de Kinder Maxi, Kinder Bueno et Kinder Country pour savoir si vous avez gagné. Ce concours sera valable jusqu'au 31 décembre, avec 1000 consoles mises en jeu.

Kinder country Kinder bueno Kinder maxi

LA FOLIE DES ROBOTS

Qui ne connaît pas les Super Robot Taisen ? Cette série de Tactical RPG compte déjà de nombreux épisodes sur des consoles aussi diverses que la Game Boy, la Saturn, la PlayStation et la Nintendo 64. Banpresto est en train de mettre la dernière main à la version Dreamcast, qui s'appellera Super Robot Wars Alpha. Ce volet sera le premier à proposer des séquences de combat en 3D. Rappelons pour les néophytes que ce titre intègre tous les robots les plus connus de l'histoire de la japanimation (Goldorak, Mazinger Z, Getter Robot, les Evangelions...). Super Robot Wars devrait sortir au Japon en début d'année prochaine.

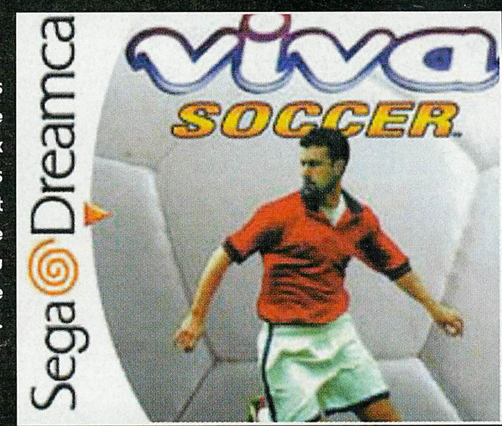




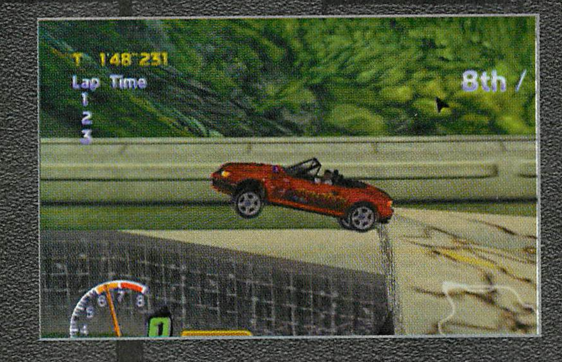


THE DREAM TEAM

Cela faisait un petit moment que nous ne vous avions pas parlé de la Sonic Team. Tout ce que l'on sait, c'est qu'elle prépare 4 nouveaux jeux pour la Dreamcast. Les deux premiers sont des suites attendues depuis fort longtemps : Burning Rangers 2 et Nights 2. Plus original, la Sonic Team semble avoir cédé à la mode du moment avec Samba De Amigo, un jeu musical. Enfin, ils sont en train de développer un puzzle game jouable à 4 et utilisant des graphismes en 2D. Son nom : Chu Chu Rocket.



News







Admirez les détails que même la nuit ne saurait atténuer.

Roadsters Trophy 2000

"Il va y avoir du sport !"



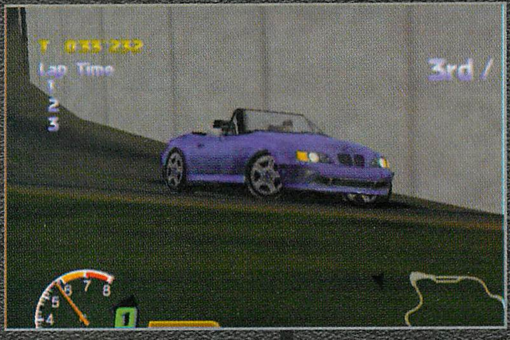
Roadsters n'est pas seulement un jeu de course automobile, il intègre aussi une particularité intéressante : un système de paris. Une coutume qu'affectionnent tout particulièrement les Japonais et les Anglais. Le principe en est très simple. Vous avez le choix entre investir vos gains dans des équipements toujours plus performants ou réserver cet argent pour miser sur les bolides pendant les championnats. Vous pourrez vous élancer sur 10 circuits différents avec une trentaine de véhicules disponibles dans votre garage. Comme leurs nom l'indique, ces modèles sont tous des Roadsters et Titus a pu décrocher certaines licences, ce qui n'est pas pour nous déplaire. Renault, Alfa Romeo et Fiat en font partie. Le comportement des voitures se fera selon une tentative d'approche de la réalité mais le jeu sera résolument tourné vers un mode arcade (un mode simulation n'étant pas prévu).



Aucun problème, sortez les parachutes.

Quatre modes sont disponibles et il sera possible de partager le plaisir des courses à quatre. Le jeu prendra en compte les paramètres de la météo, variable en cours de partie (des arrêts au stand seront nécessaires pour changer de pneumatiques s'il s'est mis à pleuvoir). Les graphismes sont des plus alléchants et restituent une impression de volume et d'occupation de l'espace très impressionnante. C'est avec une certaine curiosité et impatience que nous attendons ce titre pour savoir comment les développeurs ont organisé le fait de pouvoir parier. Surtout si le mode est valable à plusieurs, il va y avoir du sport !

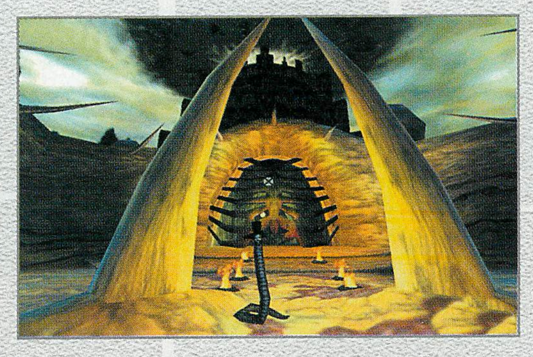
El tuco





Développeur : Titus
Genre : Course automobile
Sortie prévue : Novembre


Ne vous laissez pas impressionner par cette taupe géante !

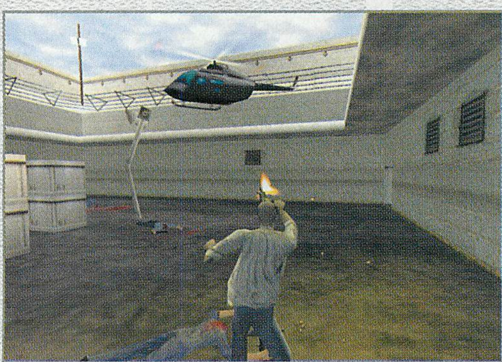




Shadowman

Le vengeur d'outre-tombe




Voici le mode de transport en ligne directe pour les enfers.

Développeur : Iguana

Genre : Aventure/Action

Sortie prévue : Novembre


Dans Shadowman, vous ne devrez pas uniquement affronter des créatures sorties des abysses de l'enfer.

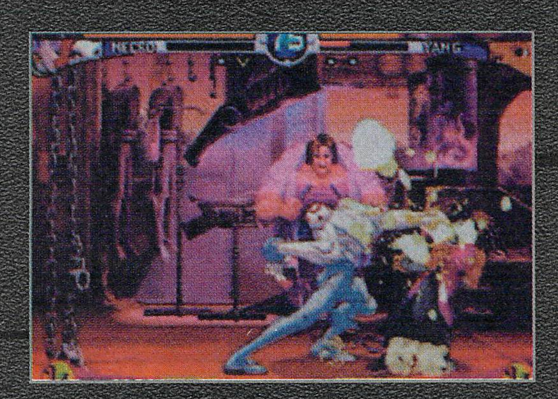
Vous pouvez déjà remercier à l'avance Acclaim d'avoir décidé de sortir Shadowman sur Dreamcast. Le jeu était présenté pour la première fois au salon de l'ECTS dans une version jouable. Pour en avoir largement abusé, je peux d'ores et déjà vous annoncer sans me tromper que Shadow man sur Dreamcast est une véritable bombe. Pour ceux qui ont déjà eu la chance de jouer à la version PC, sachez que le jeu sur Dreamcast lui est déjà supérieur. La jouabilité est exemplaire et le jeu ne souffre d'aucun ralentissement ni clipping. La jouabilité est exemplaire. On est bien loin de cette pauvre Lara Croft dans Tomb Raider. Le jeu utilise à merveille le potentiel de la machine de Sega. Pour avoir vu un grand nombre de niveaux à l'ECTS, je peux vous assurer qu'ils sont tous plus beaux les uns que les autres. Les effets de lumière sont somptueux. Les couleurs à la fois chaudes et sombres retransmettent parfaitement l'ambiance de mort qui règne dans le jeu. Shadowman vous plonge dans l'univers effrayant de la magie vaudoue. Vous incarnez Mike Le Roi. Devenu Shadowman malgré lui à cause d'une prêtresse vieille de 400 ans, il est condamné à errer entre le monde des morts et des vivants pour protéger ces derniers. Le scénario promet donc des heures de rigolade à trucider des ennemis dans une ambiance bon enfant de sang et de sueur. La cerise sur le gâteau, Shadowman sur Dreamcast comportera toutes les vidéos présentes dans la version PC. Pour une fois que l'on aura droit à des séquences en images de synthèse sur cette console, on ne va pas se plaindre, au contraire, si les autres développeurs pouvaient en prendre de la graine... Shadowman arrive à point nommé pour combler un vide dans la logithèque de la Dreamcast. Grâce à Acclaim, la Dreamcast va, elle aussi, posséder son jeu rempli de morts-vivants.

Fred

Voici ce que peut donner un Vincent en colère (ce n'est pas pour rien qu'on le surnomme "Le Yéti" au sein de la rédaction !).

Street Fighter III : 2nd Impact

Le meilleur de la 2D





Le célèbre Dragon Punch est toujours présent !



Après nous avoir mis l'eau à la bouche avec une fabuleuse conversion de son Street Fighter Zero 3, Capcom semble s'être enfin décidé à nous convertir son fameux Street Fighter III. En fait, nous aurons droit à la seconde variante de ce troisième épisode. Ceux qui ont eu la chance de l'essayer dans les salles savent que cette petite merveille est tout simplement le meilleur jeu de combat de la planète. La puissance de la Dreamcast nous permet d'espérer une conversion parfaite (j'en tremble à l'avance !) avec une animation si détaillée qu'elle n'aurait pas à rougir face aux meilleures productions de chez Walt Disney. Les dernières rumeurs font état de modes inédits pour la version Dreamcast. Pour l'instant, on sait déjà que le jeu sera compatible avec le Puru Puru pack et l'Arcade Stick. Les sensations n'en seront que meilleures. Pour ce troisième épisode, c'est plus d'une quinzaine de personnages qui seront présents pour vous permettre de disputer des tournois épiques et inoubliables. On espère aussi que Capcom aura la bonne idée de remixer les musiques, tel que cela avait été fait dans Street Fighter Zero 3. Comme de bien entendu, attendez-vous à un déluge de coups spéciaux qui permettront aux pros du pad de s'adonner à cœur joie au lattage de novices via une avalanche de Dragon Punches ou d'Hurricane Kicks ! Cela dit, que les petits joueurs se rassurent, la jouabilité exemplaire des titres de Capcom leur permettra de se mettre rapidement dans le bain. Nous aurons certainement l'occasion de vous reparler de ce must avant sa sortie (vite, vite !) pour vous donner des détails sur ses différents modes de jeu. Un peu de patience !

Alex

Développeur : Capcom

Genre : Beat'em up

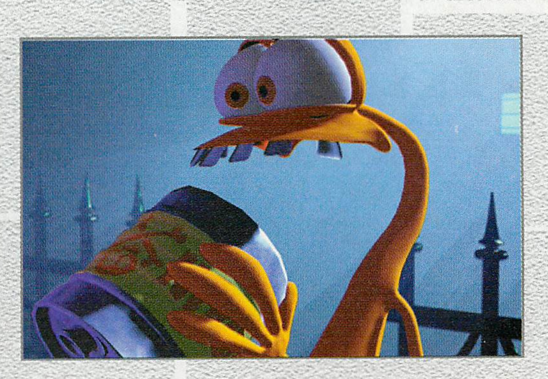
Sortie prévue : Fin 99 (Japon)

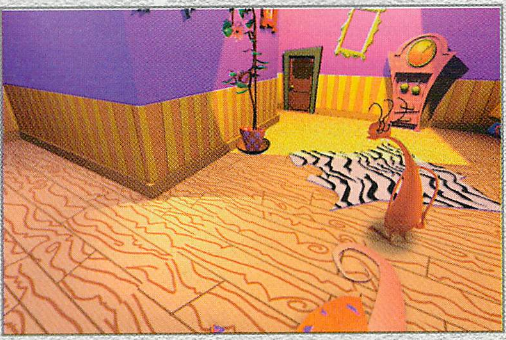


Les décors sont d'une grande beauté pour un jeu en 2D.



Ne vous inquiétez pas, vous serez souvent confronté à ce genre de situation.

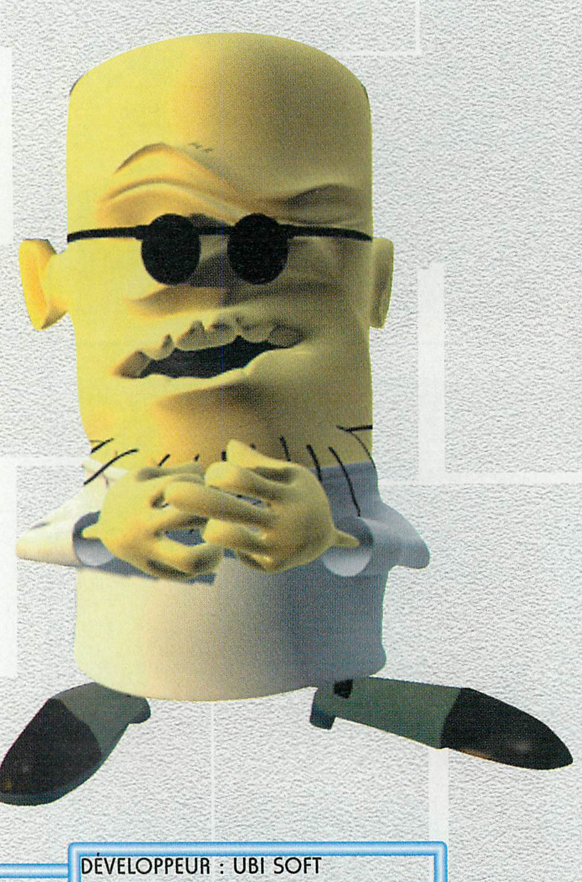




Bien que d'apparence 3D, les décors sont en 2D.

Les Zinzins de L'espace

E.T. revisité par Ubi Soft



Développeur : Ubi Soft

Genre : Aventure

Sortie prévue : Debut 2000

Aussi vifs et rapides qu'Alex, voici Les zinzins de l'espace.

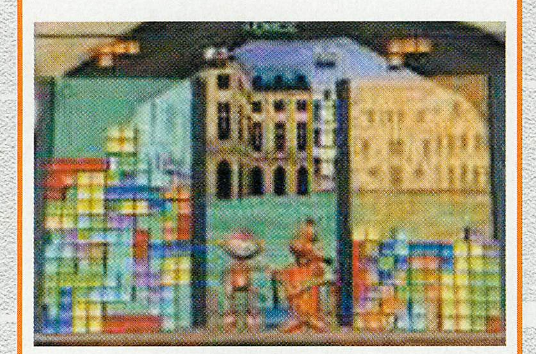
L'ECTS a été l'occasion pour nous de découvrir de nombreux jeux Ubi Soft développés sur Dreamcast. Après Arcatera, Deep Fighter, Rayman 2, Speed Devils, Suzuki et Monaco GPRS 2, le plus prolifique des développeurs français sur Dreamcast s'apprête à sortir Les Zinzins de l'espace sur la console de Sega. Adapté d'une série télévisée diffusée sur France 3, Les Zinzins de l'espace est un jeu d'aventure humoristique. Les personnages que vous dirigez portent bien leur nom. Cette famille d'extra-terrestres au Q.I. plus qu'incertain part en pique-nique à travers l'espace lorsqu'un contre-temps les force à atterrir sur Terre. En visite forcée sur notre planète, ils sont poursuivis par le docteur S. qui désire les ajouter à sa collection de spécimens rares. Ils devront alors faire appel à leur intelligence, ou plutôt non : à la votre pour lui échapper. Dans le principe, Les zinzins de l'espace se présente comme les anciens jeux Lucas Arts. L'humour est très présent, à l'image d'un Sam & Max par exemple. L'histoire se compose de près de 500 lieux différents à explorer. Au cours de l'aventure, vous devrez incarner à tour de rôle les cinq membres de l'équipage du vaisseau (Gorgeous, Candy, Stéréo, Etno et Bud) pour résoudre des énigmes plus farfelues les unes que les autres. Chaque déplacement ou interaction avec les décors donne lieu à une petite scène délirante. Pour vous donner une petite idée de ce qui vous attend, la démo jouable présentée à l'ECTS vous imposait de trouver le meilleur moyen de sortir des toilettes sans être vu. Les zinzins de l'espace reprend également le principe des déplacements dans un environnement en 2D. Les décors et les personnages sont passés par une première étape de modélisation en 3D puis ils ont été intégrés dans le jeu.

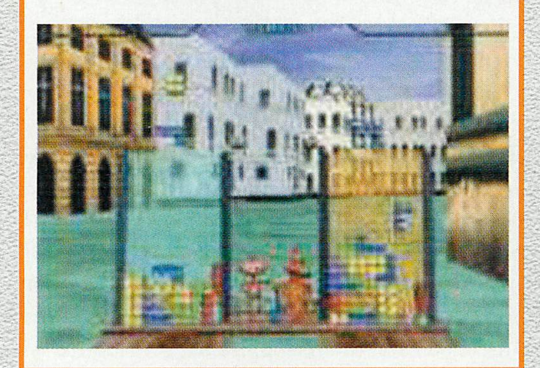
Fred

News

ET ENCORE UN !

Nos lecteurs les plus fidèles se souviennent sûrement du désastreux Tetris 4D ! Eh bien, sachez que Sega vient d'annoncer un nouveau remake de puzzle game devenu culte avec un Sega Tetris qui tournera sur carte Naomi et qui pourra se jouer à quatre. Dans le mode Versus, chaque joueur disposera de cinq attaques différentes pour tenter de gêner ses adversaires. Reste à souhaiter que cette nouvelle mouture de Tetris utilise un peu les capacités de la Naomi pour qu'une conversion Dreamcast soit réellement intéressante.

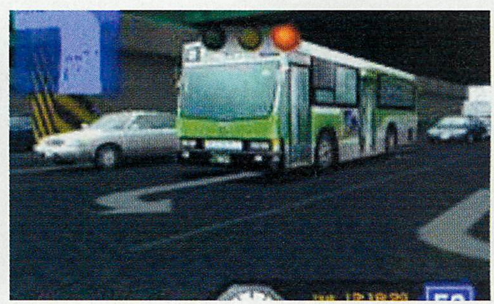




LE RETOUR DE FORTYFIVE

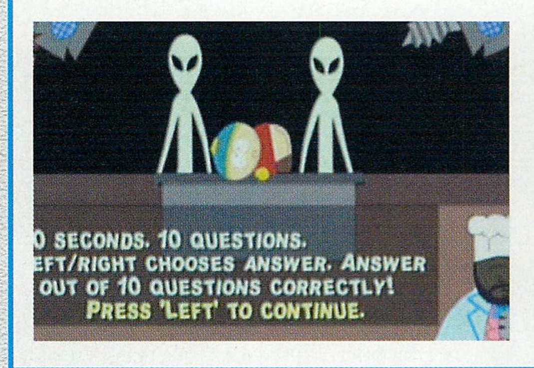
Cet éditeur semble être des plus prolifiques en ce moment puisqu'il annonce encore un nouveau titre pour la Dreamcast avec Tokyo Bus Guide, une simulation de course de bus (tiens, on donne dans l'originalité cette année !). Vous participerez à de nombreuses courses d'entraînement avant d'avoir le droit de rouler en ville. Le jeu sera divisé en deux modes : le mode Racing et le mode Story. Les parcours vous permettront de visiter plusieurs grandes villes japonaises. Vous aurez le plaisir de pouvoir utiliser le volant pour améliorer la précision de votre conduite. Plusieurs mini-jeux pourront être téléchargés sur le VM. Rendez-vous en décembre pour un futur test !

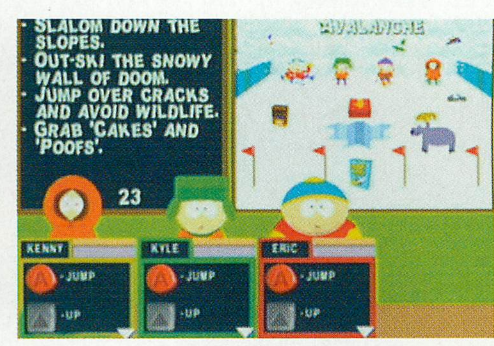




JE TE BROIE LES TESTICULES (J'TE LATTE LES COUILLES !)

Quand on est amateur de dessins-animés, impossible de passer à côté de South Park. Cette série télévisée connaît un énorme succès depuis déjà plus d'un an en Europe et aux Etats-Unis. Normal, elle met en scène une bande de gamins assez violents et plutôt grossiers (comme dans la réalité, quoi !). Enfin tout ça pour vous dire que South Park : Chef's Luv Shack vient d'être annoncé par Acclaim pour une future conversion sur Dreamcast. Ce titre permettra de jouer à quatre dans de nombreux mini-jeux assez délirants. De quoi remonter le moral de tous ceux qui pensent que la Dreamcast est une machine austère.





EN UN TOUR DE ROUE

En voilà une bonne nouvelle, d'après certaines sources bien informées (elles le sont toujours !), la version Dreamcast de Daytona USA 2 en serait à 45% de son développement. Sega continue d'annoncer sa sortie pour le printemps 2000. Après l'adaptation semi-ratée de Sega Rally 2, on espère que la qualité sera cette fois au rendez-vous.







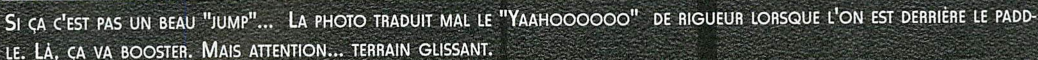






Si ça c'est pas un beau "jump"... La photo traduit mal le "Yaahoooooo" de rigueur lorsque l'on est derrière le paddle. Là, ça va booster. Mais attention... terrain glissant.

Là, ça va booster. Mais attention... terrain glissant.



Off Road

Ma jolie Dreamcast pleine de boue!



On l'a appris récemment, pour notre plus grand plaisir, c'est Interplay qui éditera les productions de l'équipe de développement Rage sur notre bécane favorite. Philip Wright, le directeur commercial de Rage, déclarait à l'occasion de cette alliance : "Interplay est l'un des cinq meilleurs éditeurs sur PC. Cette association s'avère donc prometteuse ". Concrètement, les "Dreamcast gamers" (si je le fais en français, ça donne " joueurs de Diffuseur de rêve "... je continue sur l'anglais !) bénéficieront donc tout au long de l'année prochaine des sorties de jeux tels que Midnight GT, Hostile Waters, Incoming et Off Road, dont nous vous présentons ici quelques photos. Celui-ci est le deuxième jeu de buggy destiné à la Dreamcast après la sortie au Japon de Buggy Heat, développé par C.R.I. On espère simplement que la jouabilité d'Off Road sera meilleure que celle de son prédécesseur et pourra concurrencer décemment le pour l'instant inégalé Sega Rally 2. Off Road se présente donc comme un classique jeu de course tout-terrain et vous fera participer à une course effrénée tout au long de nombreux niveaux démoniaques. Le jeu s'annonce convenablement réalisé avec une multitude de détails bien foutus. Le rendu de l'éclairage des phares la nuit, par exemple, semble fort sympathique. Par ailleurs, vous devrez tenir compte des différentes conditions météorologiques dans votre conduite. Vous rencontrerez en effet de nombreux changements climatiques en cours de route, avec tout ce qu'il faut de neige et de pluie pour satisfaire les plus casse-cou d'entre vous. De jour comme de nuit, au soleil ou sous des trombes d'eau, vous traverserez des forêts épaisses, roulerez dans la poussière et la boue... Mais quand la boue est mapée, lustrée et peaufinée comme ça, on n'hésite pas à s'y risquer, même avec sa jolie Dreamcast toute neuve et toute rutilante.

Hervé

DÉVELOPPEUR : RAGE

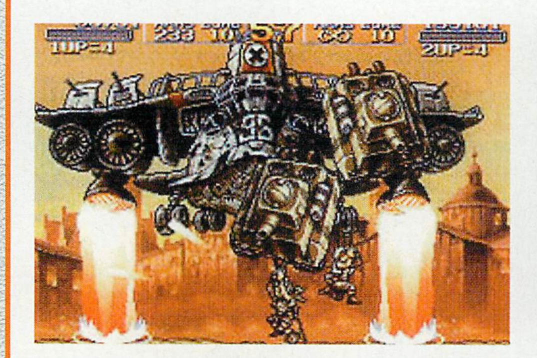
GENRE : COURSE TOUT TERRAIN

SORTIE PRÉVUE : COURANT 2000

News

SNK CONTRE-ATTAQUE

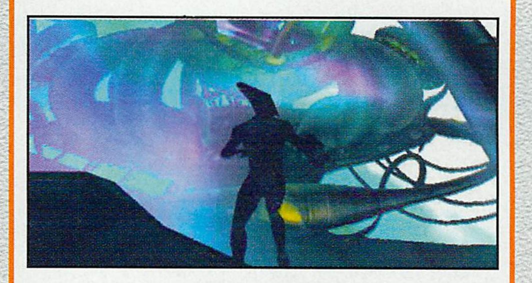
Comme vous avez pu le constater dans le précédent numéro, SNK s'est fait voler la vedette par Capcom et son Street Fighter Zero 3. Aujourd'hui, le célèbre éditeur japonais pourrait bien contre-attaquer en sortant son Metal Slug X sur Dreamcast. Ce jeu d'action aux graphismes amusants a fait un véritable tabac dans les salles d'arcade. Pour l'instant, cette conversion n'a pas été confirmée à 100% par SNK, mais elle a quand même de bonnes chances.






C'EST PAS BON ÇA

Mauvaise nouvelle pour les amoureux de MDK : Interplay vient d'annoncer que la suite de ce soft mythique qui devait sortir sur Dreamcast a été repoussée au 19 janvier prochain. On ne connaît pas encore les raisons de ce retard puisque le jeu semblait quasiment terminé sur les dernières vidéos présentées à l'ECTS. J'espère qu'Interplay ne repoussera pas son titre à la même date que Resident Evil : Code Veronica (franchement, Noël 2000, c'est une honte !)

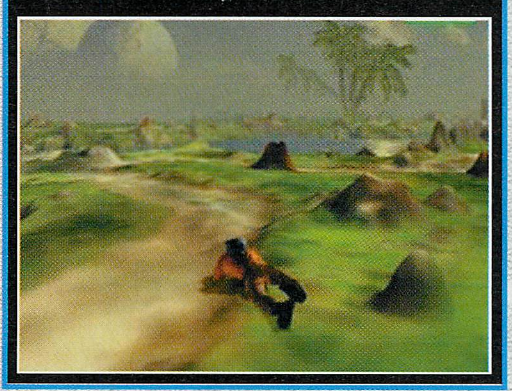




ADIEU OUTCAST !

Infogrames a récemment annoncé que la version Dreamcast d'Outcast était finalement annulée (ah, quel malheur !). D'après les développeurs de la société, programmer le jeu pour la Dreamcast aurait pris autant de temps que le développement d'Outcast 2. Enfin, cela n'empêche pas Infogrames de continuer à travailler avec Sega, même si aucun titre n'est prévu pour l'instant.





VOUS EN VOULIEZ, VOUS L'AUREZ !

Beaucoup de lecteurs se sont interrogés ce mois-ci sur la qualité de Trickstyle, tant ce dernier s'est vu assassiné par la presse française ? Dommage, car tous ces charmants testeurs se sont bien fourvoyés. Trickstyle est un excellent titre qui d'après Criterion aura bientôt droit à une suite. Cette dernière sortira aussi sur PlayStation 2. Les programmeurs ont promis d'améliorer la vitesse de jeu (principal défaut évoqué par la prose critique des testeurs français !).







Vous pouvez remarquer que l'expression du visage est assez bien rendue, et on peut noter ici un air déterminé.

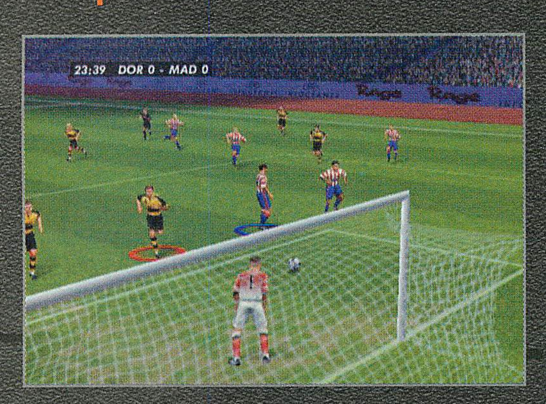




Les conditions climatiques feront partie du jeu. Gérables ou aléatoires, selon vos propres critères.

UEFA Striker

"Il pourrait déclasser au final les autres grandes séries sur le foot"









L'entrée sur le stade se fait comme dans la réalité pour dès le début vous mettre dans l'ambiance.

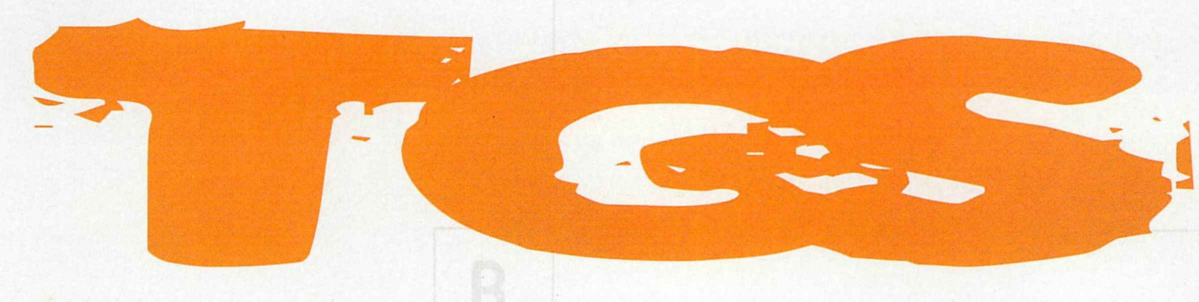
DÉVELOPPEUR : INFOGRAOMES

GENRE : FOOTBALL

SORTIE PRÉVUE : DISPO

En matière de Football, UEFA striker est une des premières adaptations sur DC. Tous les éléments sont réunis pour que ce soit une réussite, même si on pouvait être raisonnablement sceptique, les précédents essais sur les autres supports n'étant pas particulièrement des exploits. Graphiquement le titre est tout à fait acceptable. Les couleurs et les expressions des joueurs sur le terrain sont réalistes et apportent un plus au jeu. La jouabilité est excellente, il vous sera facile de marquer des buts très rapidement sans avoir besoin de revisiter la notice en long en large et en travers. Les options de jeu sont nombreuses et la plupart se démarquent des autres simulations. Il y a 9 types de compétitions et près de 130 équipes. Vous pouvez y retrouver le nom de vos joueurs préférés et des options tactiques assez nombreuses qui ne nécessitent pas une prise en main fastidieuse. La réalisation est très appréciable et l'ensemble est fluide, sans aucun ralentissement particulier à noter. L'originalité vient du mode Training, qui est un passage obligatoire pour débloquer toutes les compétitions et toutes les équipes différentes disponibles. Mais il faudra attendre le test (s'il vous plaît Madame Infogrames...) pour pouvoir se prononcer définitivement sur le titre. La simulation nécessite d'être complète dans tous les domaines du jeu et de ne souffrir d'aucun défaut. Si UEFA striker répond à tous ces critères comme il le semble, il pourrait déclasser au final les autres grandes séries sur le foot qui sont légion et, pourquoi pas, leur ravir la première place.

El tuco



UN SALON DE RÊVE



«Des écrans géants étaient disposés aux quatre coins de cet emplacement pour que les visiteurs puissent admirer les démonstrations de tous les jeux présentés sur le salon. Une estrade centrale servait également pour les shows, organisés à heures régulières.»







Pour tous les amoureux des jeux vidéo et de Sega, l'endroit à ne pas manquer en cette rentrée était assurément le Tokyo Game Show version automne 99. Sega était présent au salon et la firme comptait bien montrer à grand renfort de publicités et de démonstrations marketing que la Dreamcast est désormais une console incontournable. Sur le salon Sega avait fait les choses en grand. Il fallait avant tout impressionner les visiteurs, mais également les concurrents. Par exemple, le stand de Sega était deux fois plus imposant que celui de Sony. A l'extérieur comme à l'intérieur, Sega avait pris toutes les précautions pour que son stand ne passe pas inaperçu. La firme avait tout préparé pour que tout se passe dans les meilleures conditions. Des écrans géants étaient disposés aux quatre coins de cet emplacement pour que les visiteurs puissent admirer les démonstrations de tous les jeux présentés sur le salon. Une estrade centrale servait également pour les shows, organisés à heures régulières. Certains jeux bénéficiaient même de leur stand personnel comme, encore lui, Shenmue. Autre fait non-négligeable, contrairement à l'E3, Sega avait pensé cette fois-ci à s'adjoindre les services d'hôtesses de charme. Sega avait amené plus d'une centaine de consoles sur le salon. Pour faire taire les détracteurs de la Dreamcast qui commençaient à trouver





Il était possible sur certains stand de voir de nouveaux périphériques destinés à la Dreamcast.



On pouvait trouver sur le salon toutes sortes de goodies portant le logo Dreamcast.



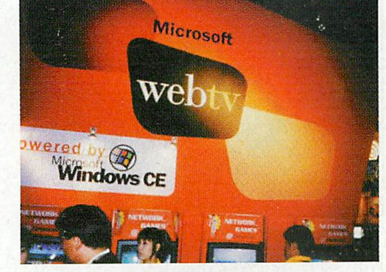
Le paradis des accessoires !

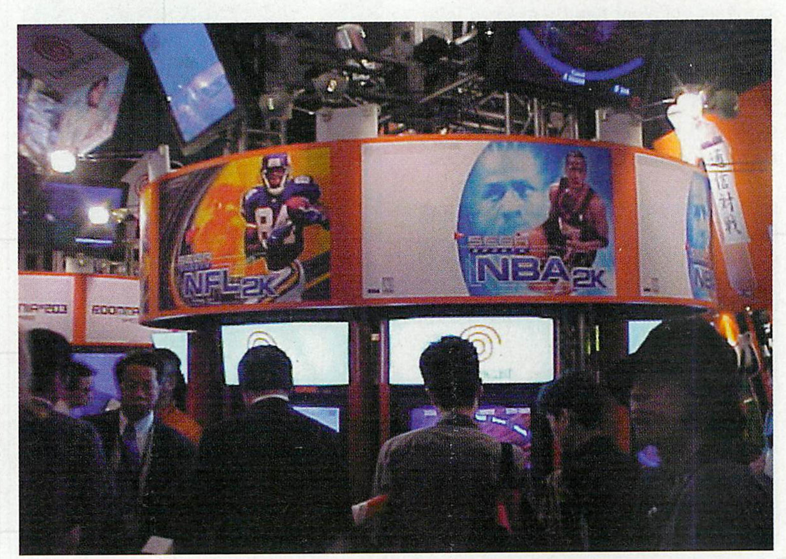


«On pouvait jouer à des gros titres comme Zombie Revenge, Crazy Taxi, Virtual On 2, Virtua Striker 2000, Resident Evil : code Veronica, Maken X, Samba De Amigo, Ready 2 Rumble, Godzilla Generations : Maximum Impact... et la liste est encore longue.»

que la machine manquait de jeux, Sega avait choisi d'opter pour une stratégie de masse. Il y avait plus d'une cinquantaine de jeux. Il y avait du bon et du moins bon, mais il y en avait pour tous les goûts. On pouvait jouer à des gros titres comme Zombie Revenge, Crazy Taxi, Virtual On 2, Virtua Striker 2000, Resident Evil : code Veronica, Maken X, Samba De Amigo, Ready 2 Rumble, Godzilla Generations : Maximum Impact... et la liste est encore longue. Comme il n'y a pas de petits profits, Sega possédait un autre stand. De taille plus réduite et surtout beaucoup moins tape à l'œil, il n'en était pas pour le moins intéressant. Cet endroit était réservé à tous ceux qui désiraient acheter des produits concernant la Dreamcast. On y trouvait toutes sortes de marchandises. Beaucoup concernaient Shenmue, le titre phare de Sega. Il y avait des stylos, des posters, des tapis de souris, des mugs, des livres, des tee-shirts, et j'en passe. Face à cette domination écrasante de Shenmue, on pouvait également trouver des goodies Sonic. En tant que privilégiés nous avons donc choisi de vous dévoiler à la manière d'un reportage tous les jeux présentés au Tokyo Game Show. Par avance veuillez nous excuser de la qualité des photos présentes dans cette rubrique, issues de vidéos.

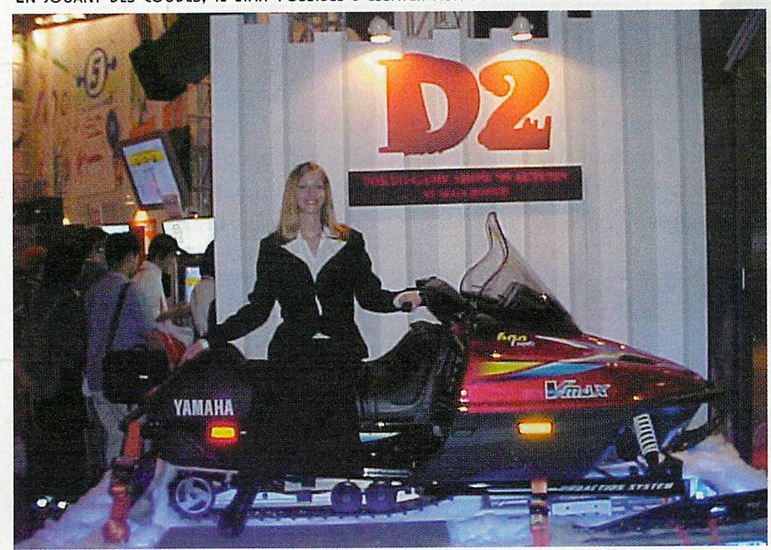
Fred





En jouant des coudes, il était possible d'essayer aux futures jeux Dreamcast.





Animastar




Ne vous emballez pas Animastar n'est pas un nouveau genre de course avec des gentils animaux. Animastar est plutôt du genre RPG-Tamagotchi. Le jeu s'annonce comme un Monster Rancher dans lequel vous devez élever et entraîner des animaux de course. Les graphismes et l'animation paraissent réussis, espérons que l'intérêt suivra.



Godzilla Génération : Maximun Impact

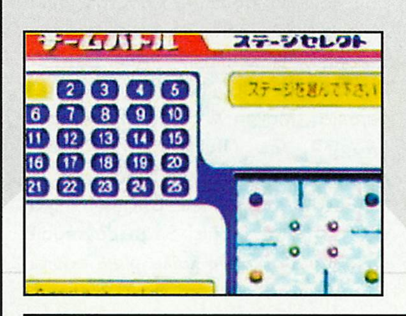



Non vous ne rêvez pas, il y a des développeurs qui n'ont rien de mieux à faire que de sortir un Godzilla numéro deux. Le premier épisode ne leur a visiblement pas suffit. Le soft promet d'être aussi bon que le premier. Godzilla est de retour et il est en colère, nous aussi.

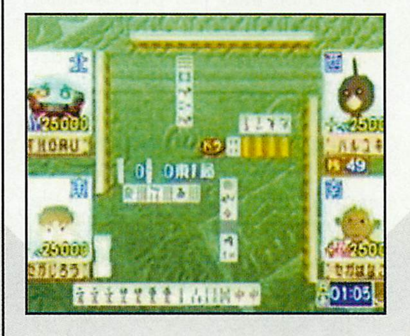



Chu Chu Rocket

On attendait autre chose de la part de la Sonic Team, l'une des équipes les plus prestigieuses de chez Sega. Chu Chu Rocket est une sorte de jeu de puzzle. Vu l'intérêt qu'il devrait susciter en Europe on ne devrait pas le voir arriver en Europe. Ce titre est en tout cas prévu pour la fin de l'année au Japon.»


Osen



Osen est un jeu dans la même veine que Netpatchi. Ce jeu est exclusivement réservé au marché japonais. Osen est un jeu de majhong. Entre le jeu d'échec et le jeu de dominos, le majhong est un jeu de réflexion très prisé au pays du soleil levant ; reste à savoir s'il y aura des amateurs pour ce genre de jeu sur Dreamcast.



Densha De Go 2

Ce jeu de simulation de locomotive a véritablement fait fureur au Japon sur Playstation, à croire que tous les petits Japonais ne rêvent pas de devenir pompier mais cheminot. Réalisée par Taito, cette simulation hors du commun devrait sortir au Japon au début de l'an 2000. Chez nous je ne sais pas, et c'est tant mieux comme ca.

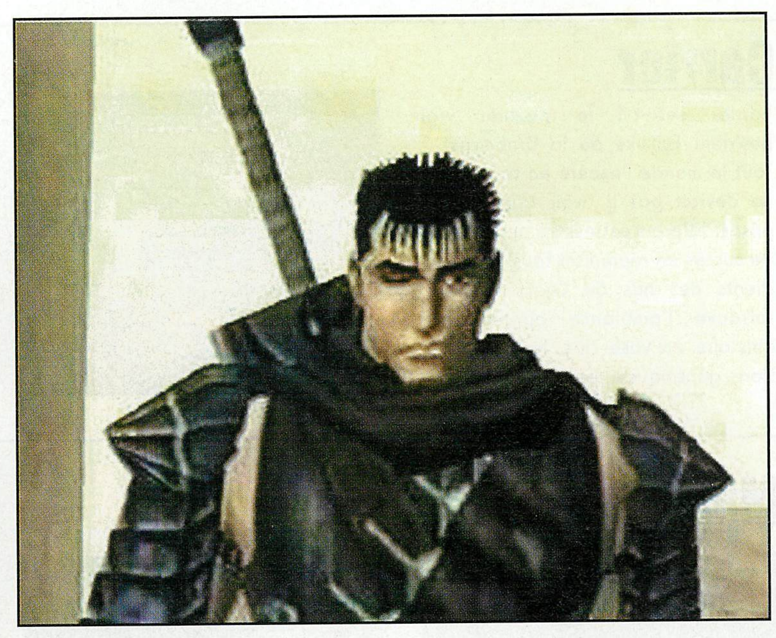




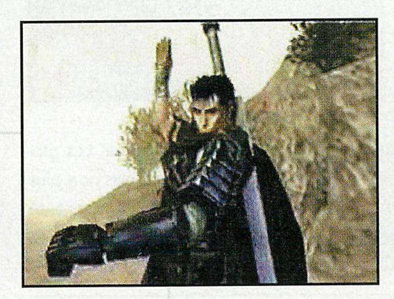
Berserk

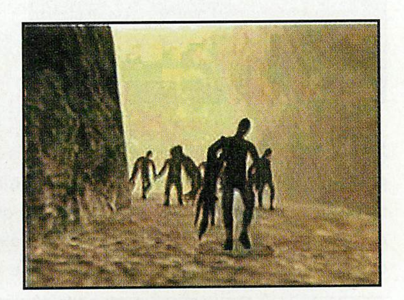
Présenté dans Dreamzone numéro 5, Berserk confirme ce que nous pensions déjà. A sa sortie ce jeu risque de faire très mal. Entièrement en 3D, Berserk devrait ravir les amateurs du genre. Il s'inspire directement du manga du même nom. On y retrouve l'univers glauque et violent propice à la réussite d'un survival horror. Les premières vidéos de cette aventure fantastico-médiévale promettent des flots et des flots de sang. Réalisé par ASCII, Bersek est prévu pour mi-décembre.











Dead or Alive 2



On pourra dire que Tecmo nous aura fait attendre. Dans un temps uniquement annoncé sur NAOMI, DOA 2 est aujourd'hui confirmé sur Dreamcast. Démo après démo, DOA 2 semble de plus en plus beau. Le jeu s'annonce de la qualité d'un SoulCalibur tant au niveau de l'animation que des graphismes. On peut également citer à son avantage des innovations comme les changements de personnages en cours de combat et les aires de jeu sur différents niveaux.





Carrier

Carrier sera-t-il le premier vrai Resident Evil-like de la Dreamcast ? Tout le monde l'espère en tout cas. Il ne devrait pas y avoir trop de surprises, Jaleco s'est assuré un minimum de succès en reprenant tous les ingrédients des hits de Capcom. On y retrouve l'ambiance oppressante, l'histoire en vase clos, les manipulations génétiques, les monstres, etc.





Yakyuou Yamazaki



Maken X

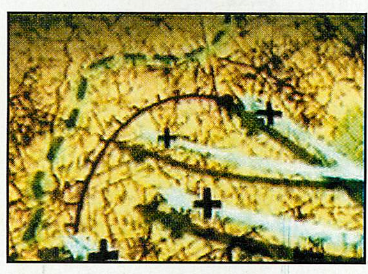




Je reste perplexe devant Maken X. Je ne sais toujours pas quoi penser de ce jeu. Les graphismes sont beaux mais l'intérêt du jeu a l'air assez limité. L'animation n'est pas non plus au top. Attendons de voir les améliorations qu'Atlus compte apporter à son jeu avant de porter un jugement. Maken X peut se révéler une bonne surprise, et puis il faut bien avouer que la Dreamcast manque encore de Quake-like, alors soyons indulgents.

Yakyuou Yamazaki est encore un jeu qui sera très difficile à appréhender pour un occidental. Au vu des vidéos YY devrait être une sorte de jeu multi-épreuves permettant de s'affronter à plusieurs. Pour le reste je préfère réserver mon jugement et attendre la sortie.

Iron Storm





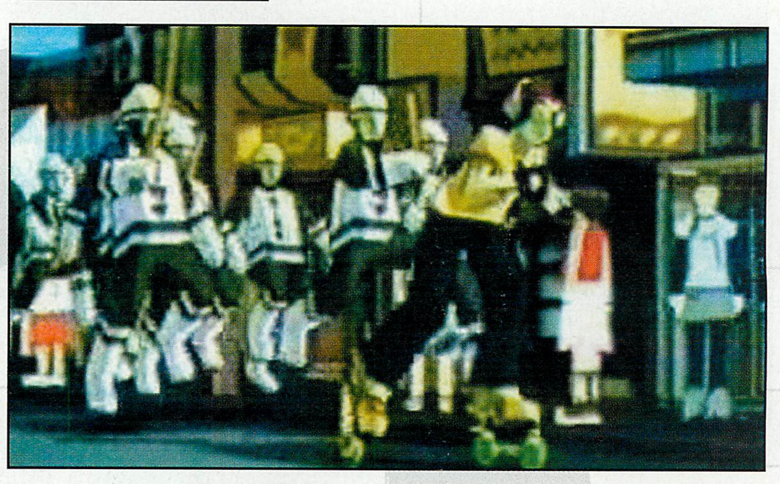
Ce jeu de simulation de locomotive a véritablement fait fureur au Japon sur Playstation, à croire que tous les petits Japonais ne rêvent pas de devenir pompiers mais cheminots. Réalisée par Taito, cette simulation hors du commun devrait sortir au Japon au début de l'an 2000. Chez nous je ne sais pas, et c'est tant mieux comme ca.

Rent a Hero

Les Américains ont les Marvel et autres comics, les français ont les Bidochons, il n'y a donc aucune raison pour que les Japonais n'aient pas leurs super-héros. Avec Rent a Hero, cet oubli est désormais réparé. Dans ce jeu en 3D temps réel, vous jouez le rôle d'un homme aux super-pouvoirs, chargé de venir en aide aux gentils résidents. Le jeu se présente comme une sorte de Beat'em all en 3D temps réel. Au vu de cette première version, on ne peut pas dire que Rent A Hero soit impressionnant. Il est même plutôt moche. On dirait un jeu Saturn de la première heure.



Jetset Radio





Il est très difficile de définir un jeu tel que Jet Set Radio. Sega Jet Set Radio est un jeu que l'on pourrait qualifier de Street Action. En ce qui concerne le principe du jeu, je vous laisse choisir entre le jeu à la Parappa the Rapper, le jeu de skate ou un mélange des deux. Vous remarquerez au passage le style graphique du jeu largement inspiré de l'introduction de Toy Commander. Ce n'est pas beau de copier. Jet Set Radio est en tout cas un jeu à suivre de très près.





Zombie Revenge

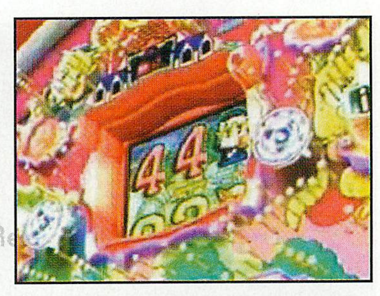




Oubliez tout ce qui s'est fait auparavant : dans le genre Zombie Revenge est une vraie bombe. Il n'y a vraiment aucune crainte à avoir quant à la qualité de ce beat'em all. Si la durée du jeu est au rendez-vous, ce sera un vrai bonheur. J'attends la sortie de ce qui s'annonce comme un des meilleurs jeux de la Dreamcast avec impatience. La date de sortie est toujours prévue pour novembre au Japon.

Netpatchi





Ne vous inquiétez pas si vous n'avez jamais entendu parler de Net Patchi. Cet obscur jeu est principalement destiné au marché japonais. Comme son nom l'indique, Net Patchi est un patchinko. Pour ceux que cela intéresse, cet appareil est un jeu de hasard très répandu au Japon et il sert principalement aux yakuza pour blanchir leur argent. La sortie de cette merveille est prévue pour le 25/11/99.

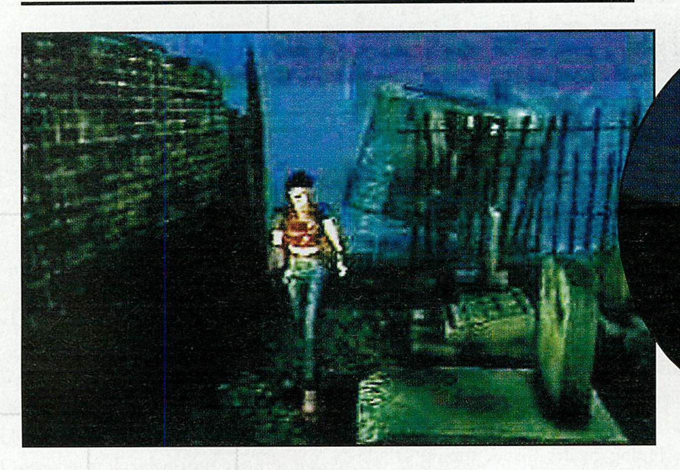
Sunrise Eiyutan

Les jeux de Mecha se bousculent à la porte de la Dreamcast. Sunrise Eiyutan vient s'ajouter à cette longue liste. Peu d'éléments ont filtré sur ce jeu, on peut juste dire sans trop se tromper qu'il mélange 3D et séquences animées en 2D et qu'il contentera très certainement les nostalgiques de Goldorak comme Alex.

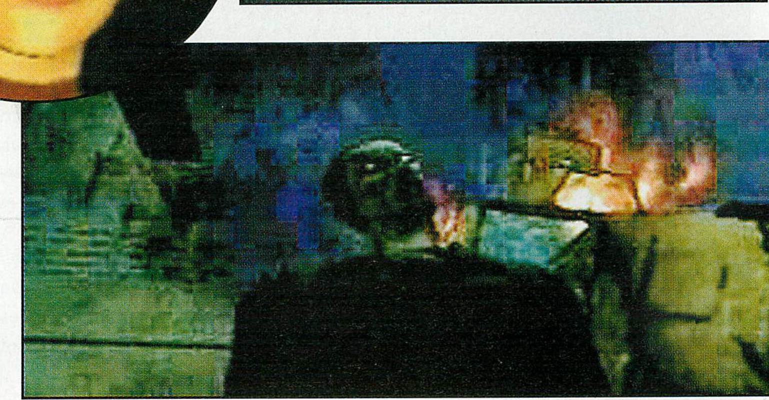


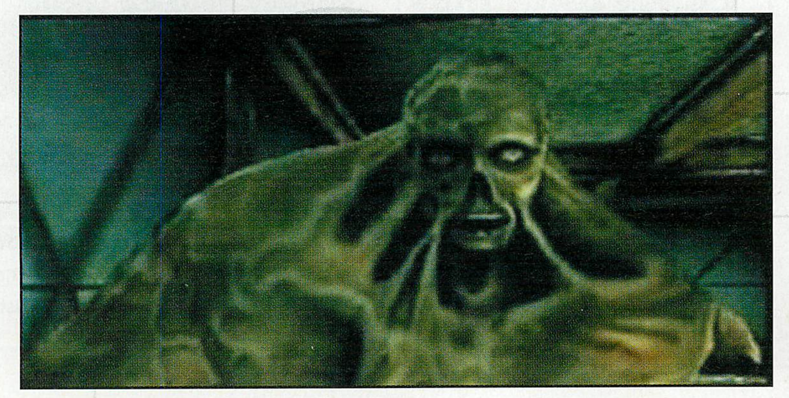


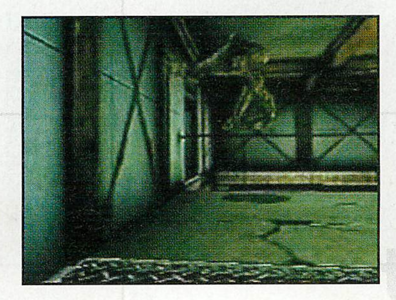
Resident Evil : Code Veronica

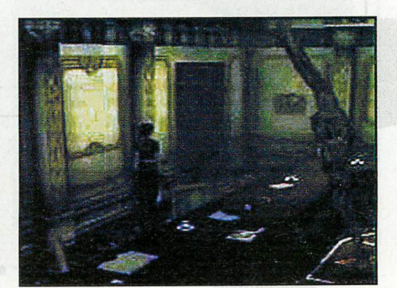


Resident Evil: Code Veronica est sans aucun doute le jeu le plus attendu sur Dreamcast. Développé en collaboration par Sega et Capcom, ce nouvel opus s'annonce comme le plus réussi de la série. Pour mémoire, le jeu tourne en 60 images seconde, les personnages sont ultra-détaillés et l'ambiance est encore plus oppressante. Pour ne rien gâcher, le jeu est parsemé de nouvelles idées comme une vue subjective et des créatures inédites cent fois plus vicieuses.









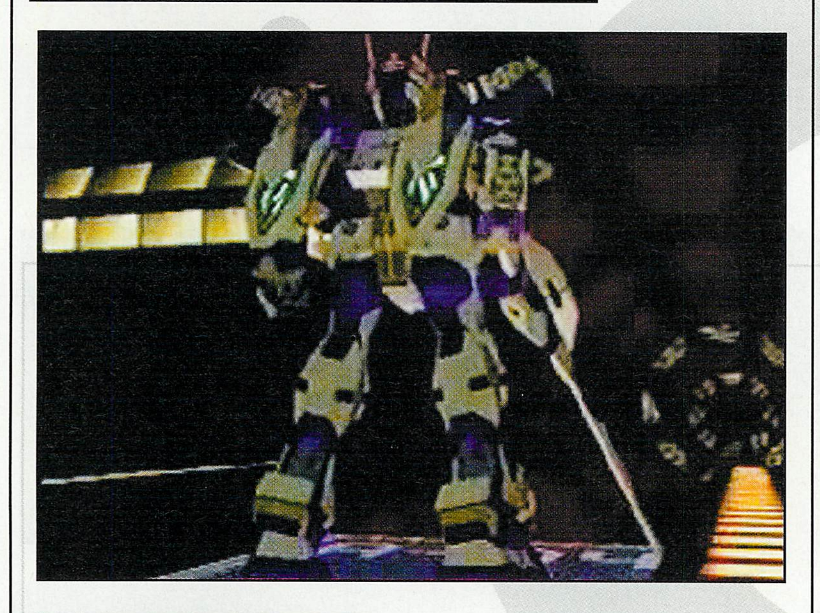
REPORTAGE

Undercover



Est-il encore besoin de vous présenter Undercover ? Les craintes exprimées dans le précédent numéro de Dreamzone étaient fondées. L'animation du personnage principal est vraiment compliquée, comme dirait Cédric. Selon le petit dictionnaire illustré du Cédric, « compliqué « signifie un ratage complet. Toujours prévu pour la fin de l'année, on aurait préféré que le jeu soit repoussé pour cause d'amélioration.

Virtual On : Ontario Tagram



Contrairement à Virtual On sur Saturn, ce nouvel épisode ne devrait pas souffrir de la conversion sur Dreamcast. Le jeu est en tous points identique à la version développée sur la carte Model 3. Identique n'est peut-être pas le bon mot car en fait, tout comme pour SoulCalibur, le jeu semble avoir été amélioré. Les aires de combat et les textures comptent parmi les plus belles et les plus complexes qui aient été réalisées dans un jeu de Mecha.



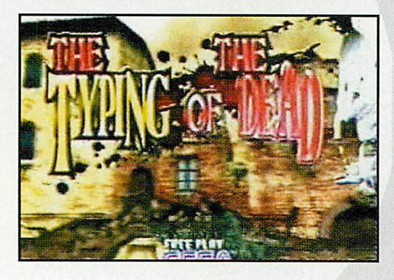


Jojo's Adventure

Comme la Saturn, la Dreamcast semble vouée à accueillir tous les jeux de combat en 2D de la création. Après Marvel vs Capcom, Street Fighter Zero 3 et Street Fighter III 2D Impact, Capcom s'apprête à sortir Jojo's Adventure, un autre de ses hits en arcade sur Dreamcast. Comme Marvel vs Capcom, il s'axe principalement sur la débauche d'effets spéciaux et les délires visuels.



Typing of the Dead





The House of the Dead 2, ou comment rentabiliser un jeu au maximum. Voilà à peu de choses près ce qui pourrait résumer Typing of the Dead. Typing of the Dead est en tous points identique à The House of the Dead 2, mis à part le fait que des messages apparaissent sur chaque monstre. Il ne faut plus alors utiliser un pistolet pour les descendre, mais un clavier. Il faut écrire la phrase le plus vite possible. Un jeu qui peut s'avérer très fun si le prix n'est pas excessif.

Super Producer

Attention à ne pas confondre Super Producer avec Bust A Move sur Playstation, les deux jeux n'ont rien à voir. Dans Super Producer, vous avez pour but de prendre sous votre aile une star en herbe et de la mener jusqu'au sommet de la gloire. Il faudra lui donner un nom, choisir ses chansons, sa chorégraphie, etc.



Réalisé par Hudson Soft, le jeu ne devrait plus tarder sur Dreamcast.

Pop'N Music 2

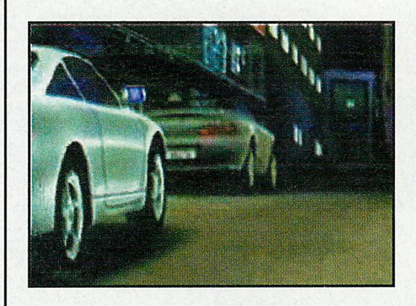


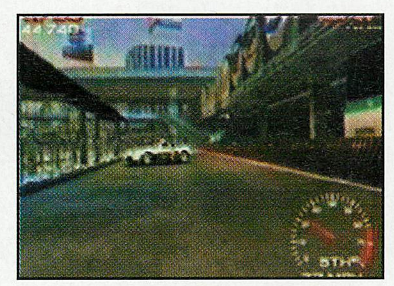

A la rédaction, c'est avec une joie non-dissimulée que nous avons accueilli la nouvelle de la sortie du second opus de Pop'N Music. Bien que pauvre graphiquement, le jeu avait fait une grande impression sur tous les testeurs. Pop'N Music 2 reprend le principe de son prédécesseur. Il est toujours basé sur la musique. Au rang des nouveautés on devrait voir apparaître de nombreuses mélodies supplémentaires, ainsi que de nouveaux personnages.




MSR

Vous connaissez très certainement ce jeu de course. Ex-Metropolis Street Racer est le jeu européen censé concurrencer Midtown Madness, Driver et Gran Turismo 2 réunis. Prévu pour la sortie de la console en Europe et retardé pour des raisons inconnues, MSR fait régulièrement reparler de lui. Chaque salon consacré aux jeux vidéo est l'occasion pour Bizarre Creation de montrer l'avancement de son bébé. Dans le cas présent, une démo dévoilait l'introduction du jeu ainsi qu'un nouveau circuit.



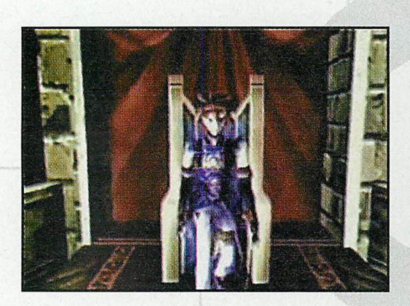



Langrisser Millenium





Langrisser est une saga bien connue des possesseurs de Saturn. Après Langrisser III, Langrisser IV, et Langrisser V sur la regrettée 32 bits de Sega, Massaya s'apprête à sortir Langrisser Millenium sur Dreamcast. Ce dernier épisode devrait apporter son lot de nouveautés comme l'apparition de la 3D, notamment pendant les phases de combat.



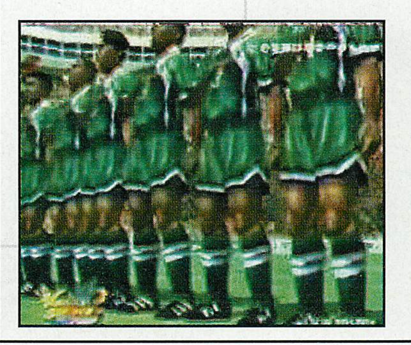




Virtua Striker 2000



Virtua Striker 2000 fait partie des jeux les plus attendus sur Dreamcast. La console manque toujours cruellement d'un bon jeu de foot, enfin d'un jeu de foot tout court puisqu'il n'y en a pas. VS 2000 devrait très bientôt réparer cet oubli. Inutile de vous préciser que le jeu sera identique à la version arcade, si ce n'est encore meilleur.





LE JEU VIDEO
À LA PUISSANCE
128 BITS !

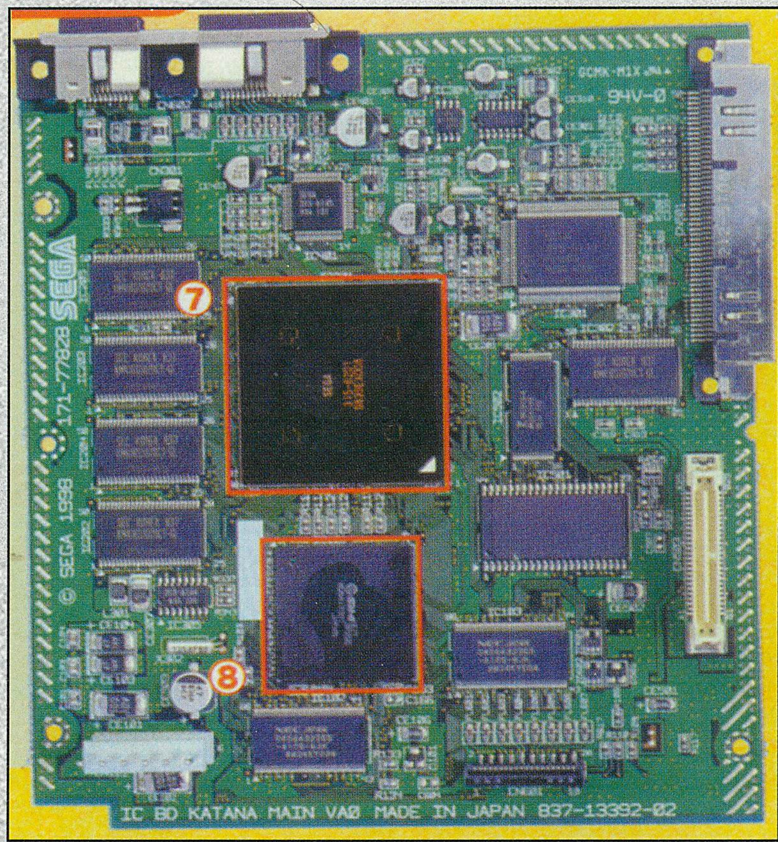
Tous ceux qui suivent régulièrement l'actualité du jeu vidéo connaissent certainement sur le bout des doigts les caractéristiques techniques de la Dreamcast. A l'occasion du lancement de la console sur le marché européen et pour tous les lecteurs qui auraient manqué notre premier numéro, nous allons faire, pour la dernière fois, la présentation complète de la machine. Alors lisez bien ce qui suit car on ne vous le répètera pas deux fois...

Vincent

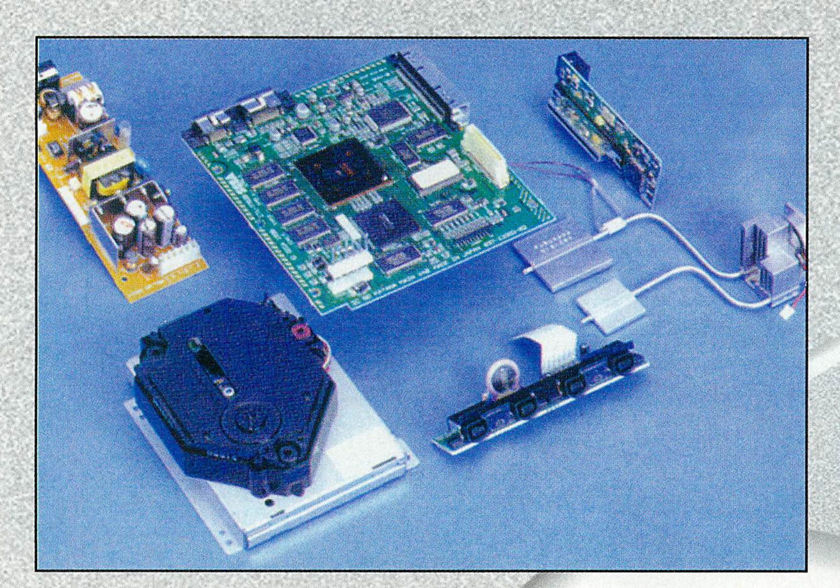
Une Machine De Rêve

Après l'échec cuisant de la Saturn, Maître Sega est bien décidé à revenir sur le devant de la scène. Tenant compte des erreurs du passé, il s'est allié avec quelques-uns des plus grands noms de l'électronique et du software pour concevoir la console rêvée par tous les joueurs : une machine capable de rivaliser avec les meilleures bornes d'arcade, tout en bénéficiant de la diversité de la logithèque des consoles. La grande force de la DC réside dans cette association entre Sega et des partenaires "technologiques" aussi prestigieux qu'Hitachi, Microsoft, Nec/Videologic et Yamaha. Un tel rapprochement permettant non seulement de proposer une machine au top niveau, mais aussi de réduire les risques financiers.

Pour bien marquer la rupture avec la génération de machines précédente, Sega a décidé de sauter l'étape 64 bits pour se lancer directement dans la technologie 128 bits. La Dreamcast se voit donc affublée d'un processeur SH-4 d'architecture RISC, fabriqué par Hitachi et fournissant une puissance de calcul comparable à celle des plus gros PC du moment. La 3D étant désormais une composante essentielle des jeux vidéo, la console se devait de permettre l'affichage de scènes complexes, à l'instar des dernières productions d'arcade. C'est donc au géant japonais Nec (en collaboration avec Videologic) qu'a été confiée la conception du processeur graphique. Sa puce, une version optimisée pour la DC du célèbre PowerVR2 (ndr : un des meilleurs accélérateurs 3D sur PC) permet en effet de "mouliner" jusqu'à 3 millions de polygones, alors que les bornes d'arcade dépassent rarement les 2 millions. Il suffit de jeter un oeil sur la version DC de Soul Calibur et de la comparer à l'original pour se convaincre de la puissance de la machine. Yamaha, quant à lui, a pris en charge toute la partie sonore de la console, un domaine qu'il maîtrise à la perfection. Et inutile de dire que la console assure aussi de ce côté-là avec un processeur 32 bits et un DSP (Digital Sound Processor) capable d'appliquer divers effets de modulation en temps réel (delay, reverb, son surround...). Et pour programmer tout cela, il ne manquait plus qu'un système d'exploitation digne de ce nom, performant, et surtout, simple d'emploi. C'est donc là qu'intervient Microsoft avec son fameux Windows CE, ou plutôt avec une version spé-



Une puissance concentrée sur quelques centimètres carrés.

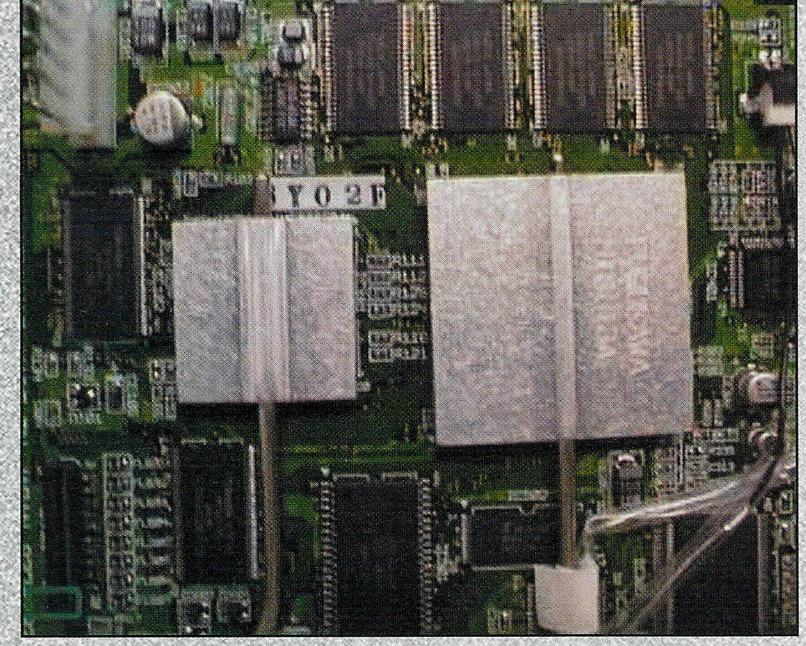




cialement développée pour la console. Grâce à sa souplesse d'utilisation, la programmation n'est plus un obstacle à la création comme c'était le cas pour la Saturn (ndr : une des raisons de son échec!) et les programmeurs peuvent donc se concentrer sur le plus important en dehors de l'aspect technique : l'intérêt. Tous les moyens ont donc été mis en oeuvre par Sega pour faire de sa machine une console d'exception. Il ne reste plus qu'à souhaiter que l'accueil réservé par les joueurs Européens soit à la hauteur de ce que propose la Dreamcast : du rêve à l'état pur ! Même si la concurrence s'organise pour contrer l'unique console "nouvelle génération" disponible actuellement, la DC possède suffisamment de qualités pour ne pas craindre la comparaison. Et si vous n'êtes pas encore convaincus, allez faire un tour du côté des prochains jeux prévus, vous comprendrez de quoi je veux parler...







Pour que votre Dreamcast ne se transforme pas en grille-pain, les processeurs SH-4 et PowerVR sont ventilés par deux caches que l'on peut apercevoir sur cette photo.



SPÉCIFICATIONS TECHNIQUES

Processeur central	Hitachi SH-4 RISC avec moteur graphique 128 bits (200 Mhz – 360 MIPS – 1,4 GFLOPS)
Processeur graphique	PowerVR2 128 bits (3 millions de polygones/sec.) - 8 MB de RAM vidéo
Processeur sonore	Yamaha ARM7 32 bits – 64 canaux – effets numériques – 2 MB de RAM audio
Mémoire principale	16 MB SDRAM
Système d'exploitation	Version optimisée de Microsoft Windows CE
CD-ROM	Lecteur 12X – GD-ROM (1GB)
Couleurs	16,77 millions (24 bits)
Effets spéciaux	Bump mapping, fog, alpha-blending, mip-mapping, tri-linear filtering, anti-aliasing, environment mapping, specular effects
Carte mémoire	Visual Memory
Autres	Horloge interne, modem 33,6 kb/s
Dimensions	190 mm (L) x 195 mm (H) x 78 mm (E)
Poids	2 kg

L'atout Internet













Outre sa puissance en matière de son et d'affichage, le véritable atout de la Dreamcast est de proposer un modem en série. La politique de Sega pour l'Europe est longtemps restée incertaine en ce qui concerne le modem. Mais les choses viennent de se clarifier avec l'accord passé en mai dernier entre Sega et les anglais de British Telecom (BT) et ICL. Le modem sera donc bel et bien inclus dans le pack Dreamcast européen, et ce sans aucun supplément de prix. Les possesseurs de la Saturn se souviennent certainement du fameux modem vendu en option au Japon uniquement, et dont les possibilités de jeu en réseau nous avaient fait tant rêver. Aujourd'hui, Sega a bien compris l'intérêt du réseau dans les jeux vidéo et a corrigé son erreur passée en conséquence. Dans le cas de la France, c'est Cégétel qui va se charger de fournir les accès au réseau Internet. La connexion se déroulera de la même manière la plus classique, à la différence près qu'il n'y aura pas d'abonnement mensuel à payer. Tout cela sera bel et bien gratuit et seul le temps de communication vous sera facturé. Mais que vous habitiez Lille ou Marseille n'aura pas d'incidence sur le coût final puisque vous serez facturés sur la base d'un appel local. En clair, chaque connexion vous coûtera la même chose que si vous téléphoniez à un ami. Grâce à cette possibilité, la Dreamcast va vous ouvrir la porte vers un nouvel univers. Bien entendu, le but premier est de permettre le jeu à distance avec un grand nombre de joueurs humains. Imaginez un peu les parties de Sega Rally 2 en plein écran avec des potes habitant jusqu'à plusieurs milliers de kilomètres de distance ! Mais le potentiel du modem ne s'arrête pas là puisqu'il sera également possible de se connecter aux nombreux sites du Web et d'accéder ainsi à tout ce qu'ils proposent : newsgroups, e-mails, informations, achats on-line, etc. Et, cerise sur le gâteau, d'éventuels add-ons (véhicules, circuits supplémentaires...) pourront ainsi être téléchargés pour accroître la durée de vie de vos jeux. Tout cela pouvant être ensuite stocké sur les futurs disques durs ou lecteurs Zip annoncés pour l'an 2000.

UN MODEM 33,6 KB/S

L'incorporation du modem dans le pack Dreamcast européen est une excellente nouvelle mais on ne peut s'empêcher d'éprouver un sentiment d'amertume quand on sait que ce ne sera qu'un modem 33,6 Kb/s, alors que nos amis Américains, eux, auront droit à un 56 Kb/s (plus rapide). Grrrr !!!



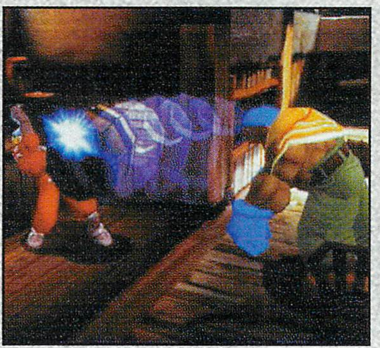


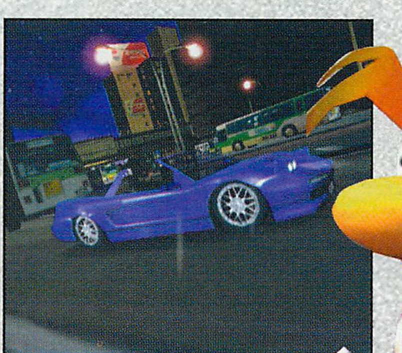
DOSSIER

15 Titres Disponibles Avant Fin Octobre

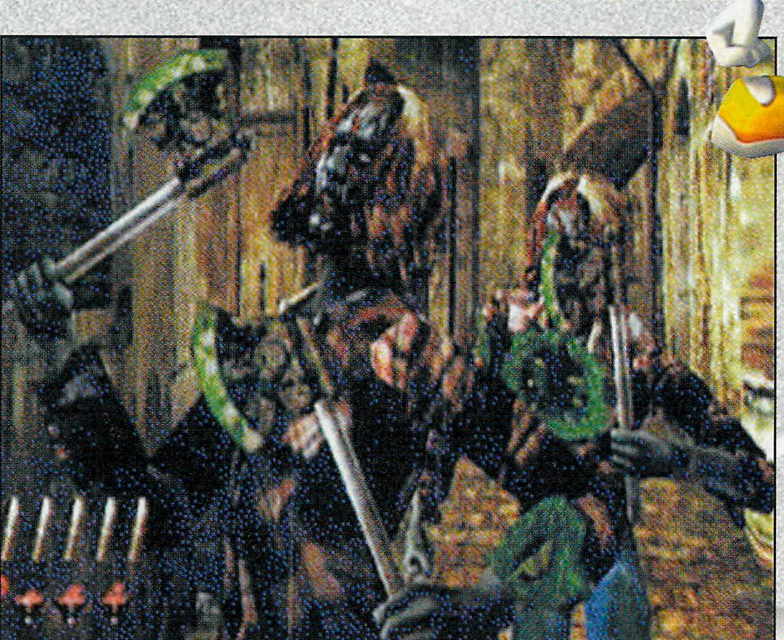








Pour sa petite dernière, Sega n'a pas fait les choses à moitié, puisque pour la première fois dans le monde du jeu vidéo, une quinzaine de titres seront disponibles dès la sortie de la machine : VF3tb, Sega Rally 2, Sonic Adventure, Blue Stinger, Expendable, Incoming, Monaco GP Racing 2, Powerstone, Speed Devils, UEFA Striker, Toy Commander, House of the Dead 2, Suzuki Alstare Extreme Racing, Marvel VS Capcom et Trickstyle. Le mois suivant, un nombre tout aussi impressionnant de softs apparaîtront, réalisés par Sega ou des éditeurs-tiers : Red Dog, Dynamite Cop, Buggy Heat, Sega Bass Fishing, Ready 2 Rumble, Aerowings, Cue Ball, Hydro Thunder, Mortal Kombat Gold, NFL Blitz 2000, PenPen, Tokyo Highway Challenge, Vigilante 8 Second Offense, sans oublier le fabuleux SoulCalibur. Courant décembre, on nous annonce également NBA 2000 ou encore un Virtua Striker 2000. La liste est longue et on ne risque pas de s'ennuyer. Et comme une bonne nouvelle n'arrive jamais seule, sachez que certains jeux ont même été remaniés lors de leur conversion au standard PAL. Ainsi, VF3tb dispose du fameux mode Versus qui faisait défaut à la version japonaise, et le jeu a même été recompilé pour tourner aussi vite que la version 60 Hz (NTSC). Quant à Sega Rally 2, de nouvelles voitures ont été incluses et l'animation a été revue pour proposer une vue interne plus rapide. D'autres jeux pourraient connaître un traitement de faveur identique. Comme quoi, être européen peut parfois avoir du bon.





Combien Ça Va Coûter ?

Le pack Dreamcast :

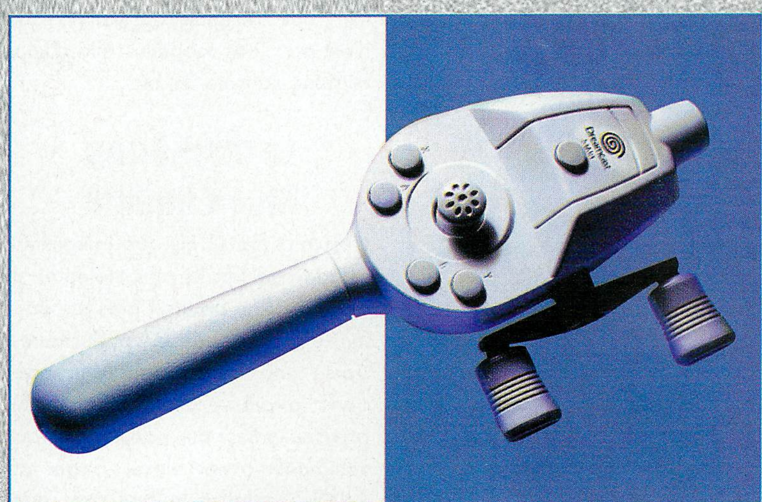
Console + modem 33.6 Kb/s + une manette + CD de démo : 1690 F
Prix moyen des jeux : 399 F

Les accessoires :

Le Visual Memory :	entre 169 et 199 F
La manette :	entre 169 et 199 F
Le vibreur :	entre 169 et 199 F
Le volant :	499 F
Le stick arcade :	399 F
Le pistolet :	entre 199 et 249 F
Le clavier :	entre 249 et 299 F



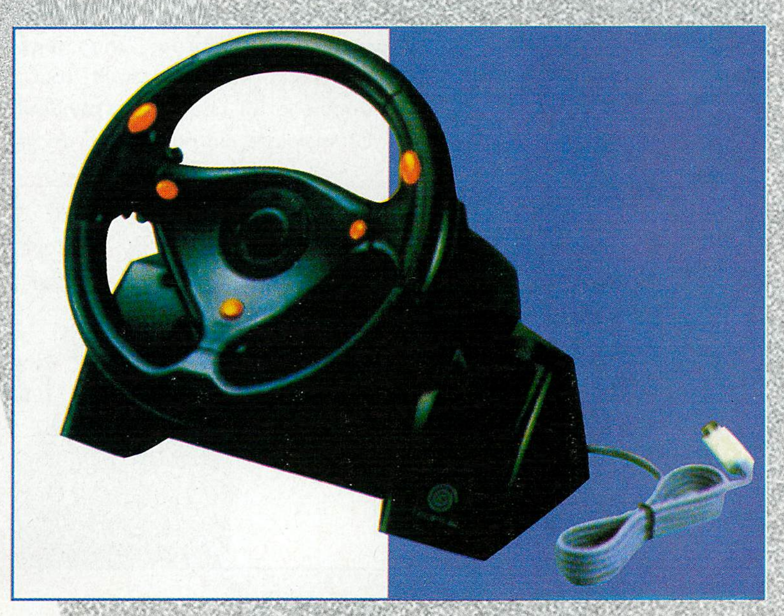




LE CD DE DÉMO

La Dreamcast européenne sera accompagnée d'un disque de démonstration dont le contenu est le suivant :
Démos jouables : Monaco GPRS 2, Toy Commander, Ready 2 Rumble, Incoming et Trickstyle.
Vidéos : VF3tb, Red Dog, Snow Surfers, Powerstone, UEFA Striker, Tokyo Highway Challenge, Sega Rally 2 et Sonic Adventure.





DOSSIER

La Grande Offensive



Presque un an après sa sortie au Japon, la Dreamcast débarque enfin dans les pays occidentaux. Non seulement la mise sur le marché des machines aura lieu quasi-simultanément en Europe (14 octobre) et aux Etats-Unis (9 septembre), mais les politiques de marketing ont également en commun une certaine agressivité qui n'est pas sans rappeler celle d'une certaine console 32 bits.



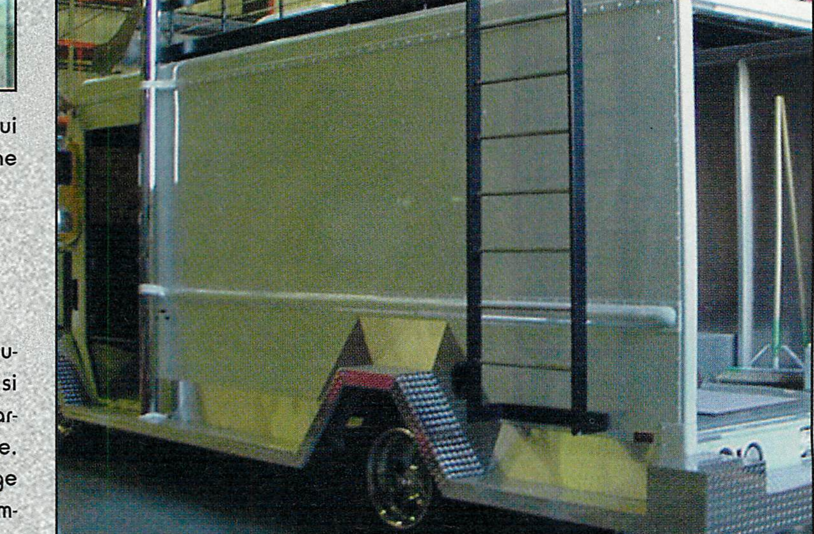




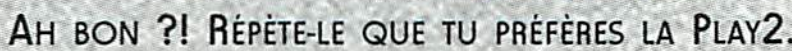
Le marketing façon Rambo

C'est aux Etats-Unis que la communication se fait la plus violente, si bien que l'on pourrait presque parler de matraquage publicitaire. Après une campagne d'affichage dans la presse et dans de nombreuses villes du pays quelques semaines avant l'été, Sega of America enfonce le clou avec une nouvelle opération de grosse envergure baptisée "The Sega Dreamcast Mobile Assault Tour". Depuis le 23 août, et ce pendant 22 semaines, un poids lourd de six tonnes maquillé en véhicule d'assaut blindé parcourt en effet le pays dans le but de promouvoir la console auprès du public américain. Trente-neuf étapes sont prévues dont New York, Los Angeles, Boston ou encore San Francisco. Et vu le look de l'engin, inutile de dire qu'il ne passe pas inaperçu. Ce gros camion renferme deux autres véhicules tout-terrain équipés chacun de quatre systèmes Dreamcast, quatre unités qui restent dans le poids-lourd pour des compétitions (jusqu'à 15000$ à gagner sur Sonic Adventure), ainsi que quatre autres machines mon-







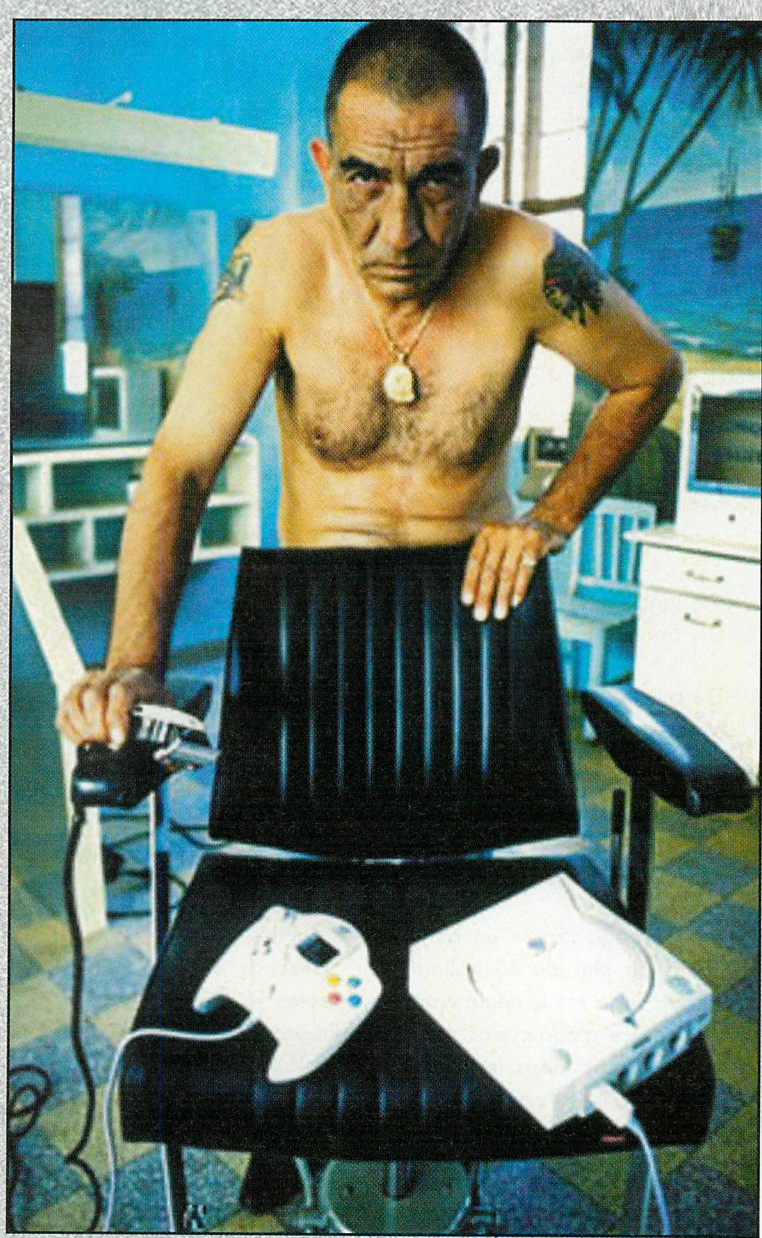


Ah bon ?! Répète-le que tu préfères la Play2.



Le camion du Mobile Assault Tour.





Le barbier a apparemment oublié quelques poils sur le torse du monsieur.

tées sur des bornes. Il est également possible d'essayer des préversions de jeux DC utilisant des casques virtuels. Deux processions ont été déployées simultanément pour permettre à un maximum de personnes d'essayer la machine. Sega prévoit de toucher ainsi plus de 50 millions de consommateurs. D'après Sega of America, cette tournée permettra aux hard-core gamers de se rendre compte de ce que peut proposer la console dans la pratique et non pas à travers une froide énumération de spécifications techniques.

Dans le même souci d'agressivité, la nouvelle campagne de pub télévisée présente un spot digne de Matrix dans lequel une belle asiatique experte en arts martiaux tente de dérober une Dreamcast. Cette publicité, qui passe actuellement sur de grandes chaînes de télé comme MTV ou la Fox, est censée mettre en avant les capacités de la machine dans le domaine des communications réseau. Malheureusement, aucune image de jeu n'est présentée et il n'est pas certain que ce spot -excellent, par ailleurs- réussisse à convaincre les joueurs des capacités de la machine.

Mais que fait la France ?

La France, quant à elle, bien qu'un peu moins virulente sur le terrain de la communication, ne s'en laisse pas compter pour autant avec son budget publicitaire de 100 millions de francs. Depuis le début de l'été, une série d'opérations de sponsoring a été lancée avec les soirées Bac Dreamcast le 5 juillet, suivie de la tournée d'été de Sega France qui s'est déroulée dans une trentaine de stations balnéaires. Concrètement, cela s'est traduit par l'organisation de soirées "Nuits Dreamcast" dans les principales discothèques du pays qui déboucheront sur une grande campagne promotionnelle dès octobre, au moment du lancement de la console. Depuis juillet et pendant quatre mois, Sega France travaille également avec Elie Semoun sur deux émissions hebdomadaires d'une minute, diffusées sur les ondes des radios locales les plus écoutées et baptisées "En attendant Dreamcast". On y découvre tout ce qui touche à la console et à ses accessoires. Puis, en octobre et novembre, la rubrique deviendra "Je joue à Dreamcast" pour présenter les jeux qui sortiront sur la machine. Des concours viendront également enrichir ces émissions et permettront de faire gagner de nombreux cadeaux (sacs, t-shirts, bobs). Mais ce n'est pas tout puisque Sega France compte aussi proposer près de 500 bornes de démonstration qui seront utilisées pour soutenir des actions de communication et des opérations commerciales. On pourra notamment en découvrir dans les plus gros points de vente ainsi que dans les salles de cinéma qui diffuseront le prochain Star Wars. Sega se lance également dans le sponsoring. Qu'il s'agisse de sport avec le club de foot français de l'A.S. Saint-Etienne, de télévision avec la série Friends ou encore le cinéma avec Star Wars, la firme de Sonic compte bien être présente sur tous les fronts pour la promotion de sa nouvelle machine. On ne peut qu'être impressionné par la mise en oeuvre de tant de moyens.



Pionnier Du Jeu Vidéo







Sega semble bien décidé à ne pas réitérer les erreurs commises avec la Saturn.



Saviez-vous qu'il y a presque cinquante ans que Sega existe ? Alors, nous allons vite réparer cette erreur avec un récapitulatif (dans les grandes lignes) de l'historique de cette firme, pionnière dans l'industrie du jeu vidéo. Un peu de culture, ça ne fait jamais de mal...

1951 : Création de Sega par l'américain David Rosen, afin d'assurer la maintenance de machines de jeux importées des USA. Sega signifie "SErvices-GAmes".

1966: David Rosen rachète une fabrique de machines à sous, et Sega se développe d'avantage en concevant et en commercialisant ses propres jeux.

1979: David Rosen s'associe à Hayao Nakayama, qui devient PDG de la société. Sega accède au premier rang mondial des fabricants de jeux d'arcade.

1986 : La société se lance dans le nouveau marché des consoles domestiques avec une machine 8 bits : la Master System.

1989 : Sega passe à la génération 16 bits avec la Megadrive.

1990 : Un an plus tard, la console arrive en Europe et Sega devient leader mondial des consoles de salon (plus de 30 millions de Megadrive vendues à ce jour dans le monde). Sonic devient la mascotte de la société.

1992 : Sega lance au Japon le Mega CD (lecteur de CD pour Megadrive) ainsi que sa console portable couleur Game Gear. Elles arriveront en Europe et aux USA un an après.

1993 : Nouvelle extension à la Megadrive, le 32X est censé faire évoluer la machine vers la génération 32 bits. L'accessoire ne connaîtra malheureusement pas le succès escompté.

1995 : Les consoles Sega entrent de plain pied dans la 3D avec la Saturn, une véritable machine 32 bits dont la complexité de programmation ne permettra cependant pas à bon nombre de concepteurs d'en tirer toute la puissance.

1998 : Sega s'associe à quatre grands noms de l'électronique et du logiciel (Microsoft, Nec/Video-Logic, Hitachi et Yamaha) pour concevoir la première console 128 bits baptisée Dreamcast.

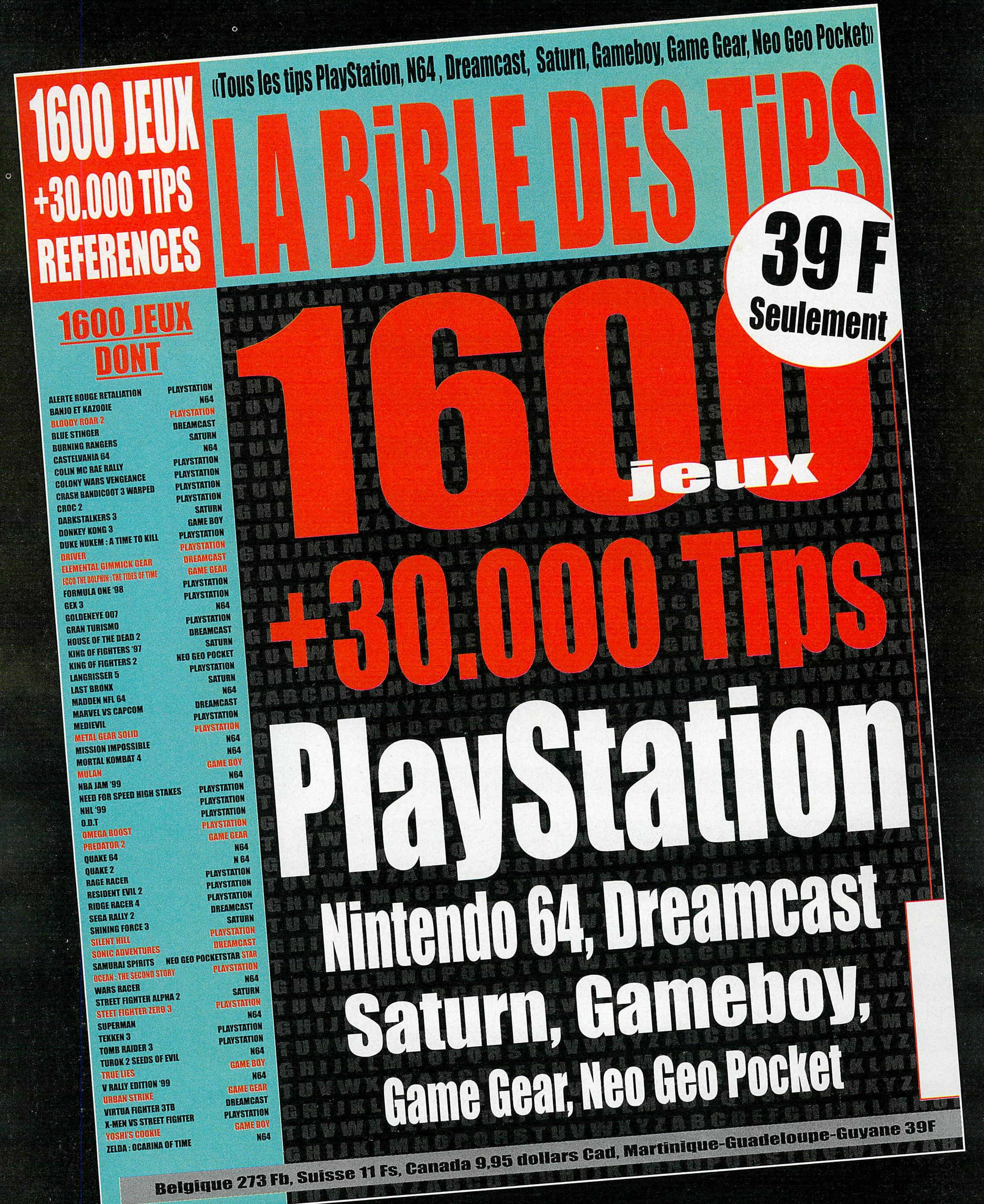
UNE FIRME LEADER

Le groupe Sega réalise un chiffre d'affaires de plus de 20 milliards de francs. Sega est la seule entreprise présente globalement sur le marché du loisir, dans les foyers mais aussi dans les centres de loisirs publics :

- Leader mondial des machines d'arcade.
- Développement de centres de loisirs publics.
- Présence sur le marché des consoles 16, 32 et 128 bits.
- Présence sur le marché des logiciels PC (Sega PC).



l'arme absolue

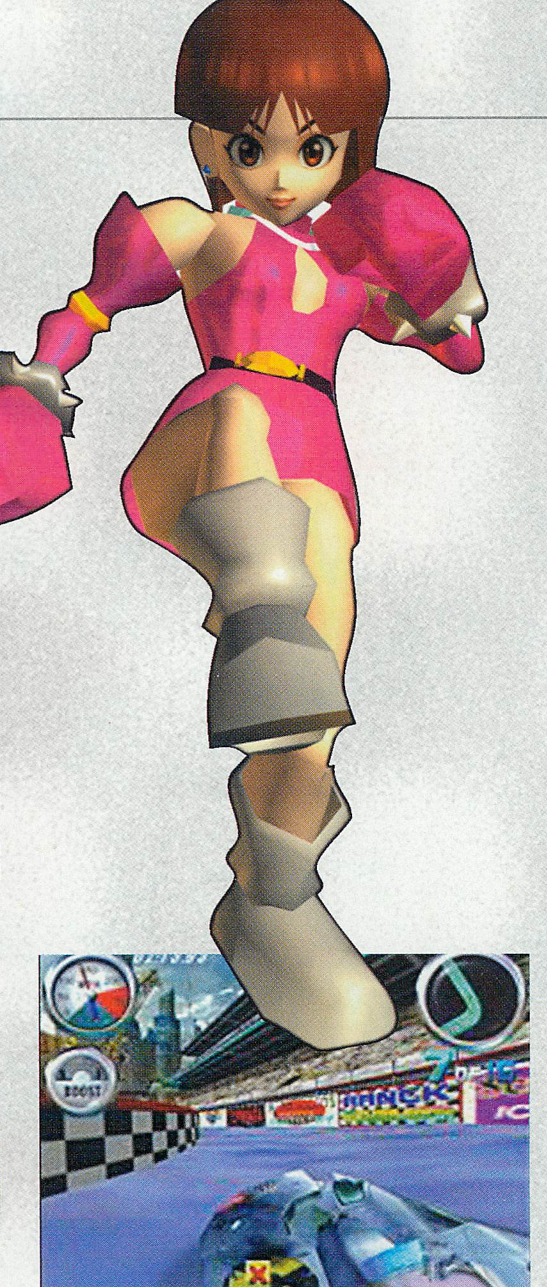


En vente actuellement

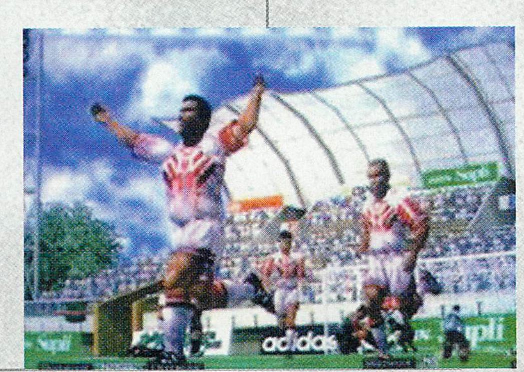
JEUX PREVUS

TITRE (Euro.)	DEVELOPPEUR / EDITEUR	DATE DE SORTIE
Buggy Heat	Sega	nov-99
Draconus : Cult of the Wyrm	Treyarch	fin 99
EvenStar	DreamstoneEntertainment	fin 99
Florgan Brothers	Visual Concepts	courant 2000
Furballs	Bizarre Creations	N.C
Heroes of Might & Magic III	Ubi Soft	N.C
Metropolis Street Racer	Bizarre Creations	N.C
N.B.A. 2K	Sega	déc-99
N.F.L. Quarterback Club 2000	Acclaim	N.C
Project B.A.D	Sega	N.C
Roadsters'99	Titus	fin 99
Shadowman	Acclaim	courant 2000
Silver	Infogrames	N.C
Soul Fighter	Toka	oct-99
Soul Reaver	Eidos	N.C
Supercross 2000	Acclaim	N.C
Virtua Striker 2000	Sega	déc-99
V-Rally 2	Infogrames	N.C
W.W.F. Attitude	Acclaim	fin 99
World League Soccer	Silicon Dreams	nov-99
Worms 3D	Team 17	N.C
Worms Armageddon	Team 17	fin 99

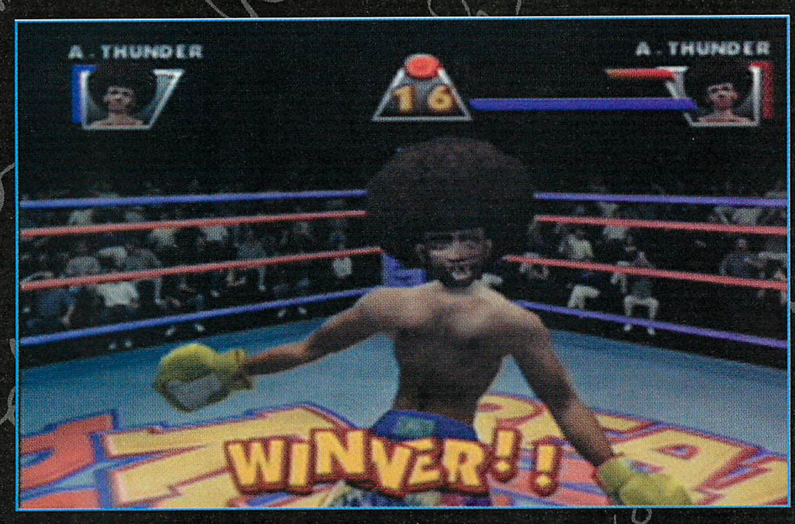
TITRE (US)	DEVELOPPEUR / EDITEUR	DATE DE SORTIE
Alien Resurrection	Fox Interactive	N.C
Castlevania Resurrection	Konami	courant 2000
Croc 2	Fox Interactive	N.C
D2	Sega	N.C
Draconus	Treyarch	fin 99
Halo	Rockstar	N.C
Hidden & Dangerous	Rockstar	N.C
M.D.K. 2	Take 2	fin 99
Marvel Vs Capcom	Capcom	13-oct-99
N.F.L. Blitz 2000	Midway	N.C
Pharaoh	Impressions	courant 2000
Rogue spear	Red StormEntertainement	N.C
Rainbow Six	Red Storm Entertainement	octobre
Resident Evil :CodeVeronica	Capcom	courant 2000
San Francisco Rush 2049	Midway	N.C
Shen Mue	Sega	courant 2000
Slave zero	Accolade	N.C
Time Crisis 2	Namco	N.C
Unreal : Special Edition	GT Interactive	fin 99
Vigilante 8 : Second Offense	Activision	oct-99
Wild Metal Country	Rockstar	N.C

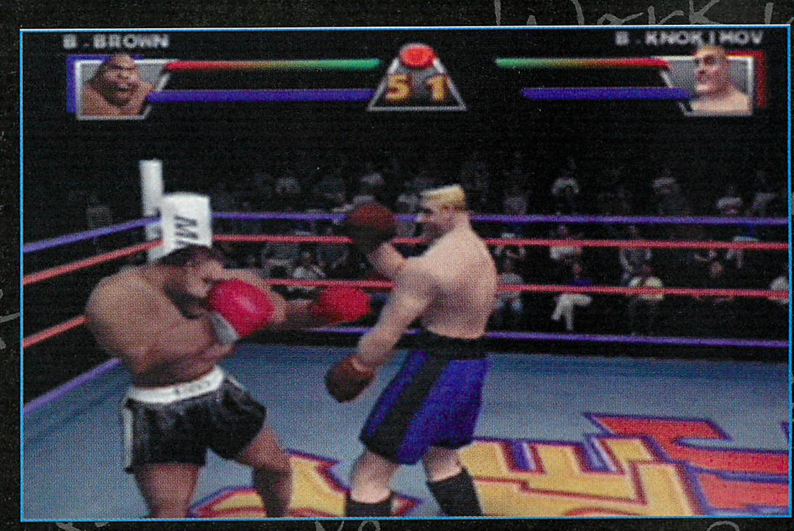






TITRE (Jap.)	DEVELOPPEUR / EDITEUR	DATE DE SORTIE
Armada	Metropolis Digital	fin 99
Berserk	ASCII	nov-99
Burning Rangers 2	Sonic Team/Sega	courant 2000
Carrier	Jaleco	fin 99
Chakan's Revenge	Sega	N.C
Columns 2	Sega	déc-99
Cotton Panorama	N.C	nov-99
Crazy Taxi	Sega	N.C
D2	Warp/Sega	18-nov-99
Daytona USA 2	Sega	courant 2000
Dead or Alive 2	Tecmo	N.C
Death Crimson 2	Ecole	fin 99
Dynamite Baseball	Sega Sport	N.C
Ecco the Dolphin	Sega	courant 2000
Evolution 2	Sting	fin 99
F1 World Grand Prix	Video System	fin 99
Fighting Vipers 2	Sega	N.C
Grandia 2	Game Arts/ESP	N.C
Harley Davidson L.A. Riders	Sega	N.C
Hiryu No Ken Tetsuden	Culture Brain	courant 2000
Jojo's Venture	Capcom	fin 99
Kikaioh	Capcom	N.C
Langrisser Millenium	Masaya	fin 99
Lost World : Jurassic Pak	Sega	N.C
Maken X	Atlus Software	nov.-99
Marionette Handler	Micronet	nov.-99
Mercurius Pretty	Nec Avenue	N.C
Midnight GT	Rage Software	fin 99
Monster Breed	Nec Avenue	fin 99
My Tackman 2	Shouei System	courant 2000
New Horizon 2	Koei	N.C
Panzer Front	ASCII	fin 99
Rent a Hero N°1	Sega	courant 2000
Romance of the Three Kingdom VI	Koei	N.C
Sangokushi VI	Koei	N.C
Seven Mansions	Koei	fin 99
Shangri-La	Marvelous Entertainment	fin 99
Slave Zero	Accolade	fin 99
Sonic & Knuckles R.P.G.	Sega	N.C
Space Griffon VF-2	Panther Software	N.C
Spike Out	Sega	N.C
Super GT (SCUD Race)	Sega	N.C
Super Producer	Hudson Soft	7-nov-99
Tech Romancer	Capcom	N.C
Under Cover	Sega	fin 99
Virtua Striker 2000	Sega	fin 99
Virtual On : Oratorio Tangram	Sega	N.C
Zombie Revenge	Sega	oct. 99



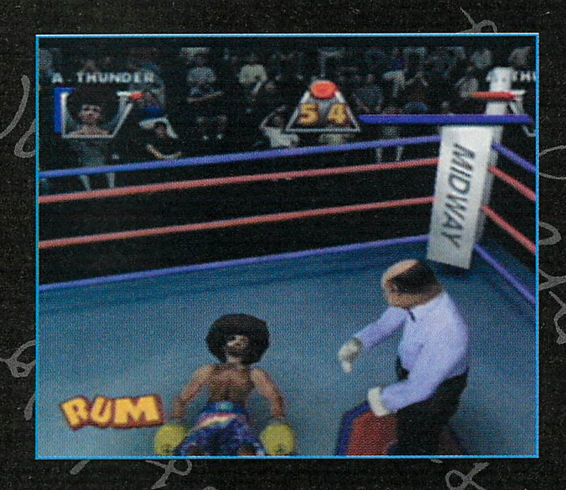



Certes il est gagnant, mais il va manger de la purée avec une paille pendant trois semaines.

Ready 2 rumble

Boxing

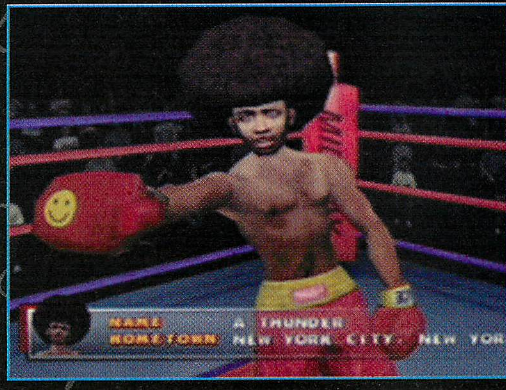
Quel plaisir ! Enfin une nouveauté sur Dreamcast qui fait l'unanimité. Comment ne pas apprécier ce jeu qui remplit toutes les conditions pour le titre parfait ? Fun, captivant, innovant avec un support qui lui donne toute sa mesure. Que vous soyez fan du noble art ou non, Ready2Rumble ne laissera personne indifférent. Midway a tapé très très fort. On attendait tous Sega Rally 2 pour booster la D C ; R2R l'outsider tient la corde et se place très bien pour mériter le qualificatif envié de «jeu phare.»



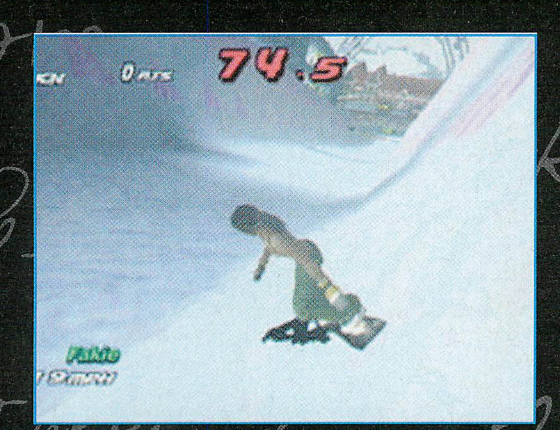
Les programmeurs ont pris le contrepied d'une simulation de boxe tout en gardant ce qu'il y a de plus ludique et de plus visuel dans le noble art. Ajoutez à cela un zeste d'originalité et une imagination débordante. Graphiquement, il est magnifique et la D C gère en temps réel l'apparition des marques des coups reçus sur chaque perso. Les visages sont exagérés dans leurs expressions de manière humoristique. Le son est vraiment bien géré et il rend bien une impression de puissance et une ambiance en conformité avec le jeu. Deux façons de jouer à R2R : un mode arcade et un mode championnat. Il y a 17 personnages différents à votre disposition avec chacun des caractéristiques bien à eux. Lors du premier mode le but est simple : gagner chaque combat pour obtenir une médaille d'or. Le second, beaucoup plus intéressant à mon sens, vous propose de gérer votre boxeur de A à Z. Entraînement, nutrition et tactique (un nombre important de coups spéciaux nécessiteront un peu de recherches de votre part pour atteindre le but ultime : le titre mondial. Mais là où l'on va pouvoir dire qu'R2R est vraiment une réussite, c'est avec son mode deux joueurs. Il est impressionnant et déclenche des rires et des ambitions de gagner à tout prix, dans un bon esprit, celui de deux joueurs qui s'affrontent. Par ses idées originales et son aspect visuel exploité au maximum vers le ludique, Ready 2 Rumble est extraordinaire. Les puristes de la boxe excuseront certainement les entorses au réalisme de ce sport en voyant à quel point ce titre est purement et tout simplement divertissant.

Cédric

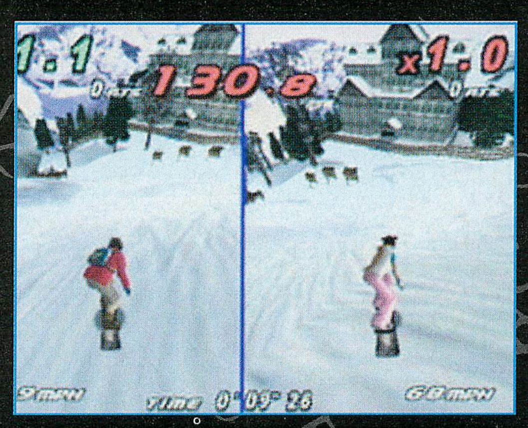
Développeur: Midway
Editeur: Infogrames
Genre: Arcade boxe anglaise
Sortie prévue: Disponible



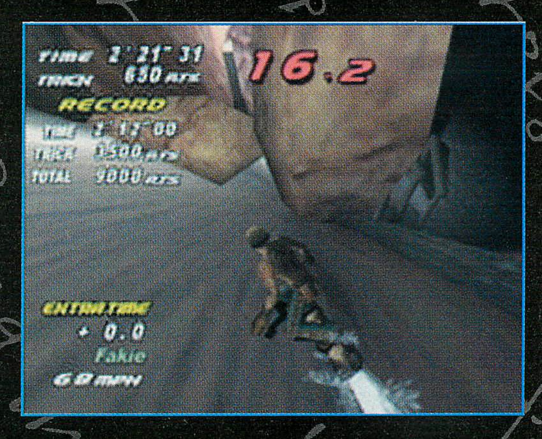
Ici, le défi d'un concurrent vers son adversaire : la provoc' fait partie du jeu.



Seule la Dreamcast pouvait nous gratifier d'un tel effet.



La glisse à deux, c'est mieux.



Les éboulements seront de la partie.

Snow Surfers

Mooonnnsieur !!! cela faisait bien longtemps que j'attendais un jeu de snowboard sur la console made in SEGA, car il faut bien avouer que snowboard a plus souvent rimé avec SONY et NINTENDO qu'avec SEGA. Mais tout vient à point à qui sait attendre. Reeeaady, go !

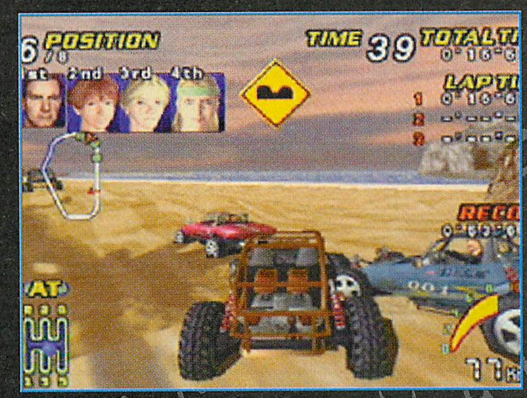
Snow Surfers est le nom européen que va prendre notre bon vieux Coolboarders connu des possesseurs de PlayStation, mais revisité à la sauce Dreamcast. Cela signifie bien sûr graphismes en haute résolution qui nous en mettent plein la vue (il faut voir le zigzag entre les moutons pour le croire), et animation sans faille.
Alors, quoi de neuf par rapport à la version japonaise ? D'abord, nous autres Européens, n'avons pas droit au BUUURN qui sous-titrait la version jap', mais je peux vous garantir que le jeu reste bien brûlant.
Côté positif, il faut savoir que, pour une fois, nous ne jouerons pas avec de grosses bandes noires en haut et en bas de l'écran, ce qui n'est pas négligeable. Le jeu tourne toujours en haute résolution, mais nous avons perdu un tout petit peu de rapidité. Je vous rassure, rien de bien effrayant, car cela va quand même très vite. Le point positif est que l'on aura plus de temps pour effectuer les tricks. Ceux-ci vous demanderont tout de même quelques instants d'adaptation, mais une fois maîtrisés, vous vous en donnerez à cœur joie. Côté modes de jeu, vous retrouverez toujours le Free Ride où vous devrez finir chaque course pour en débloquer une autre, le Super Pipe qui mettra vos talents de tricker à rude épreuve, et le Match Race pour des parties à deux endiablées.
Enfin, les musiques avec leur influence Techno, n'ont rien perdu de leur vitesse et vous donneront envie d'allumer votre ampli et de brancher vos enceintes. Alors, avec une page de présentation retouchée pour l'Europe ainsi que des costumes plus dans le vent, vous comprendrez qu'il n'y a plus besoin de sortir de chez soi pour enfin goûter à ce sport extrême qui vous donne rendez-vous en novembre.

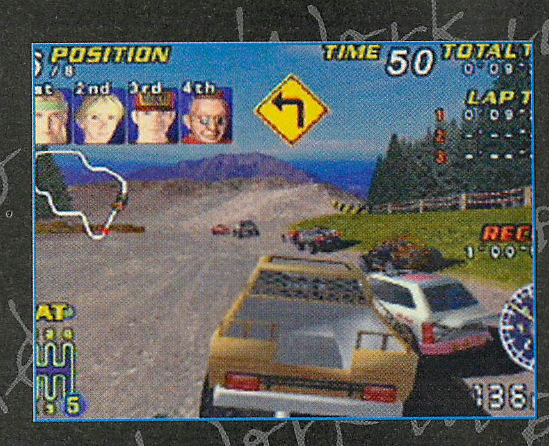
Nono

Développeur: UEP Systems
Editeur: Infogrames
Genre: Course de snow
Sortie prévue: Novembre 99 (EUR)





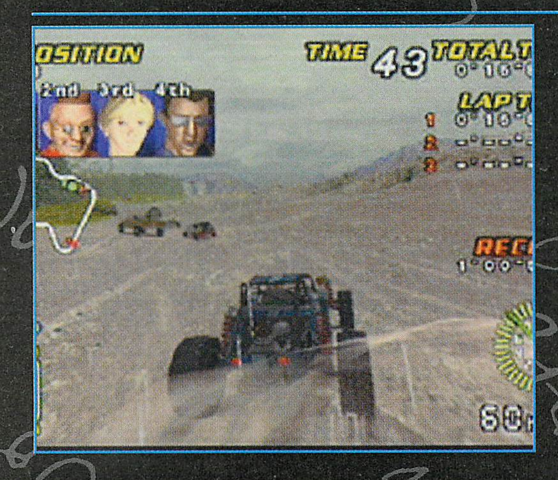




Buggy Heat

En France, on a tendance à se plaindre d'être toujours les derniers et les plus mal servis en matière de jeux vidéo. Comprenez par là qu'on reproche que les jeux sortent beaucoup plus tard chez nous et qu'ils soient, de surcroît, ralentis par l'inévitable passage au 50 Hz. Mais les choses commencent à se débloquer et bientôt on risque même de nous envier puisque les softs nous arrivent dans des versions améliorées. C'est le cas de Buggy Heat...

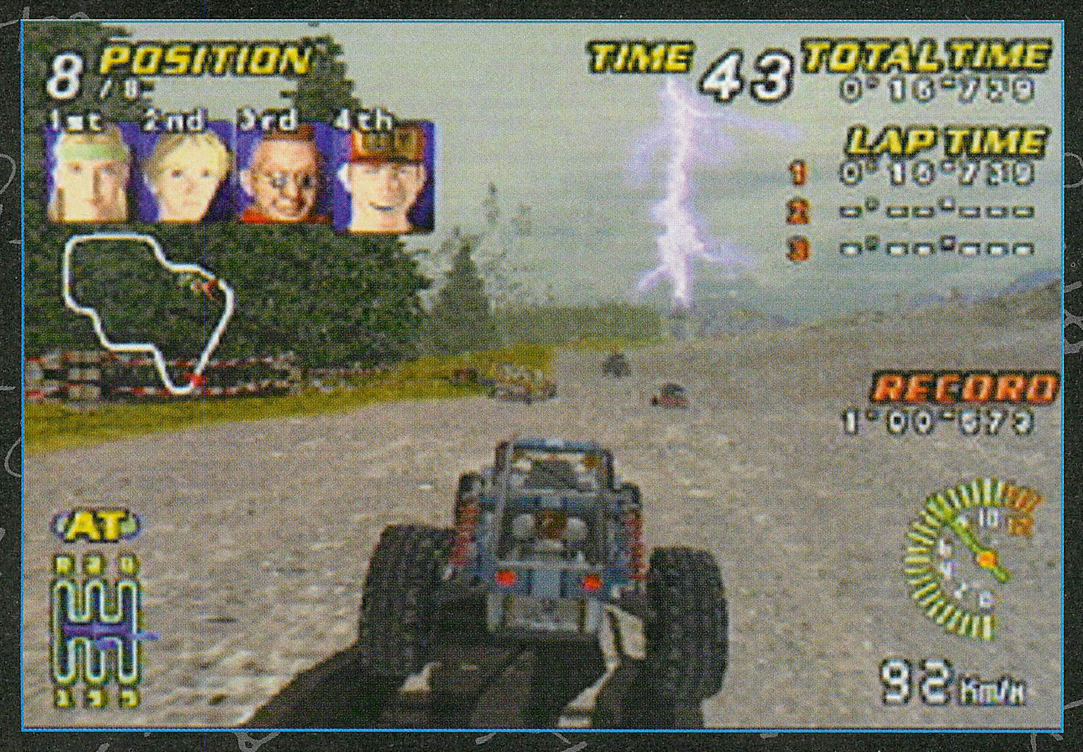
Pour la sortie européenne de son jeu de buggy, CRI a effectivement revu sa copie. Buggy Heat souffrait de problèmes de maniabilité qui nuisaient grandement au plaisir de jouer. Les véhicules se dirigeaient avec beaucoup de difficulté et à moins d'être quasiment à l'arrêt, certains virages semblaient impossibles à négocier. Notre Antoine national (ndr : non, pas le chanteur !), qui avait décortiqué le jeu dans sa version japonaise avait alors



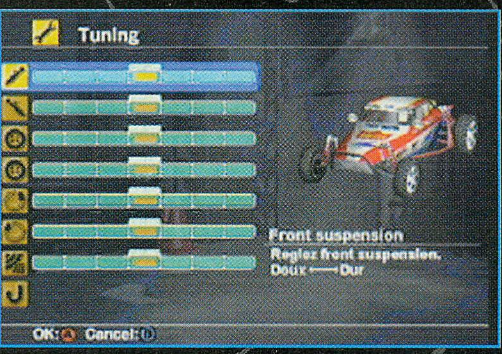


Wouah délire, ils ont osé mettre la voiture de Barbie...

Développeur: Cri
Editeur: Sega
Genre: Course automobile
Sortie prévue: novembre 99

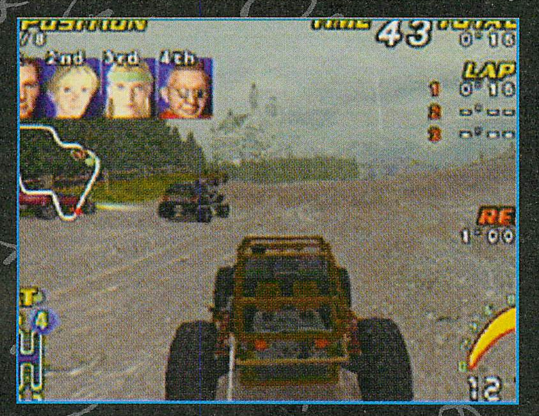


Admirez ce magnifique éclair qui illumine le ciel.



Les amateurs de tuning pourront toujours se consoler avec la possibilité d'effectuer quelques réglages.



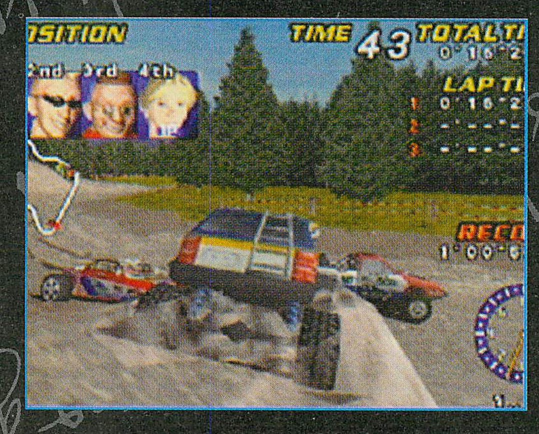


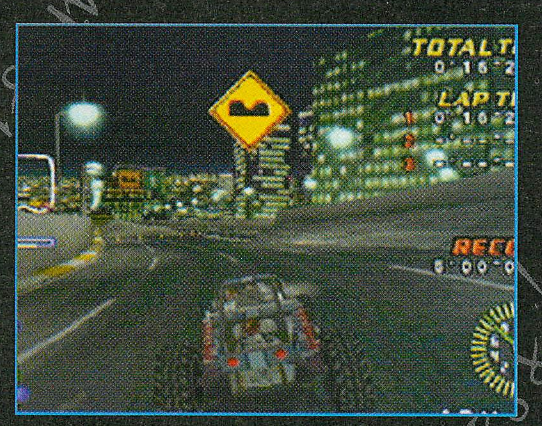


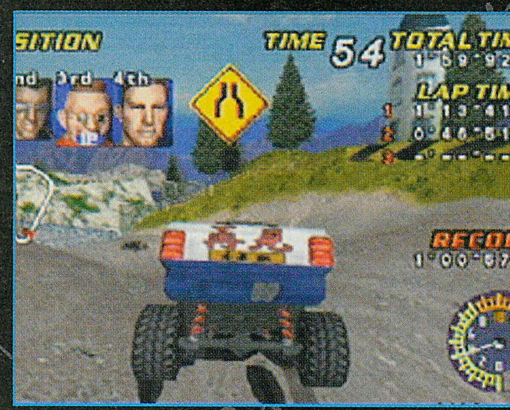
été très déçu et avait jugé le jeu ennuyeux malgré ses qualités techniques. Quelques semaines avant sa sortie, c'est donc le moment idéal de refaire le point sur ce titre, en attendant le test dans le prochain numéro.

Ne vous fiez pas aux apparences : Buggy Heat ne joue pas dans la même cour que le célèbre Sega Rally 2. Il s'agit, il est vrai, de circuits sur terre, sable ou encore boue, mais l'approche est différente dans la mesure où le jeu de CRI mise plus sur les déformations des pistes que sur la vitesse et les dérapages. Techniquement, Buggy Heat s'en tire avec les honneurs : des graphismes relativement beaux, une animation fluide, et surtout une absence de ralentissements et de clipping. Et comme annoncé plus haut, la maniabilité a été légèrement modifiée pour permettre une prise en main plus aisée. On peut donc désormais se concentrer sur la course sans se prendre la tête à chaque virage. D'un point de vue purement technique, donc, le titre de CRI enfonce celui de Sega, mais la qualité de la réalisation ne fait malheureusement pas tout l'intérêt d'un jeu. Avec uniquement 6 circuits et un nombre de caisses inférieur de plus de moitié à celui de Sega Rally 2, Buggy Heat aura du mal à retenir l'attention des accros de course automobile. D'autre part, aucun mode arcade n'a été inclus. En dehors du championnat et du Time Attack, il est donc impossible de se faire une petite course pour le plaisir. Et pour couronner le tout, on ne peut même pas jouer des coudes et pousser ses adversaires à l'erreur, puisque au moindre contact vous perdrez beaucoup de vitesse, ce qui risquerait de nuire à vos chances de victoire (surtout en mode expert). Les concurrents, en revanche, ne se gênent pas pour vous bloquer et vous barrer le passage, et c'est d'autant plus rageant que vous n'avez aucun moyen de donner le change. Buggy Heat est donc un jeu agréable le temps de quelques parties, mais il ne peut en aucun cas rivaliser avec le titre de Sega en raison de ses nombreuses lacunes (vitesse réduite, pas de mode arcade, faible durée de vie...)

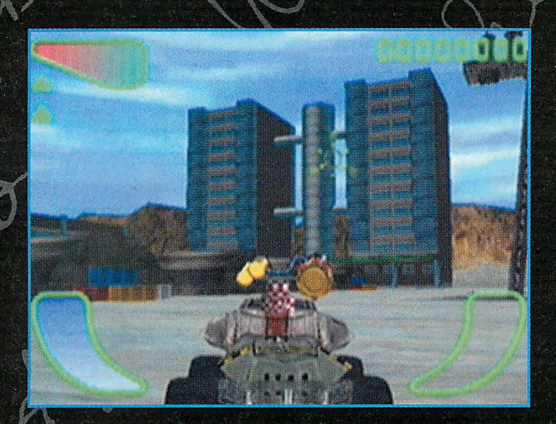
Vincent







Quelques sauts de temps à autre viennent apporter une petite (oui, petite !) touche de fun à ce jeu sans surprise.





Red Dog

Les shoot-them-up ne sont pas encore suffisamment nombreux et intéressants sur la console pour attirer l'attention des joueurs. C'est donc avec un certain plaisir que l'on vous dévoile chaque nouveau titre du genre dans nos colonnes. Après Incoming et Expendable, voici donc venir Red Dog, le petit dernier, qui va vous permettre d'assouvir vos pulsions destructrices les plus refoulées.

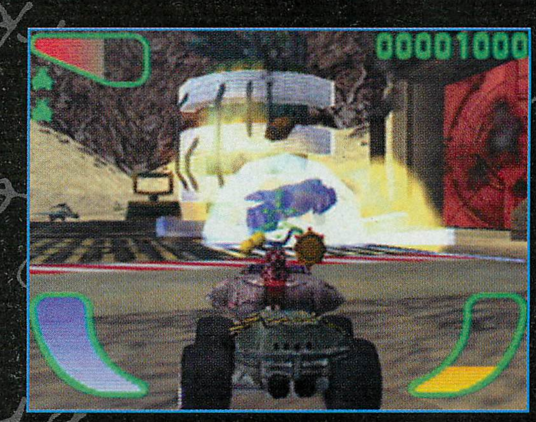


En explorant chaque recoin des niveaux, vous trouverez de nouvelles armes plus puissantes.

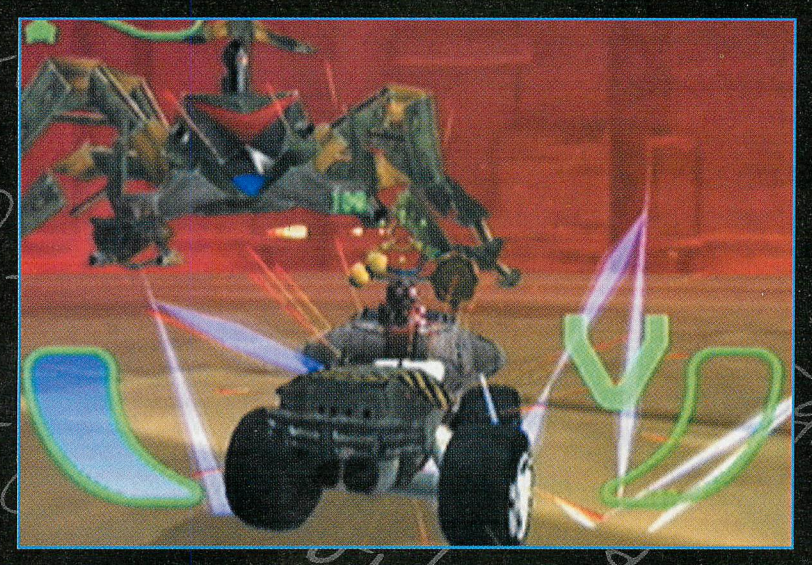


Le bouclier protecteur permet de... euh... se protéger des tirs ennemis.

Nous vous avons présenté Red Dog maintes fois, et je rappellerai donc brièvement pour les étourdis qu'il s'agit d'un jeu dans lequel vous êtes aux commandes d'une sorte de véhicule blindé tout-terrain et, bien évidemment, armé. Diverses missions de destruction vous sont confiées dans une dizaine d'environnements différents, même si ce n'est qu'un prétexte pour tirer sur tout ce qui bouge, comme d'habitude... Au premier abord, ça ressemble à un certain Off-Road Interceptor sorti sur console 3DO, il y a quelques années. Mais le titre d'Argonaut bénéficie de qualités qui lui sont propres. Techniquement, Red Dog est presque irréprochable : il n'y a pas de trace de clipping et l'animation est on ne peut plus fluide. Seuls les graphismes semblent un peu limités en polygones ainsi qu'au niveau de certaines textures, malgré le recours à la haute résolution. Mais n'ayant eu entre les mains qu'une version beta, il est difficile de donner un avis fiable et définitif. Toujours est-il que, sans pour autant posséder toutes les caractéristiques d'un hit en puissance,

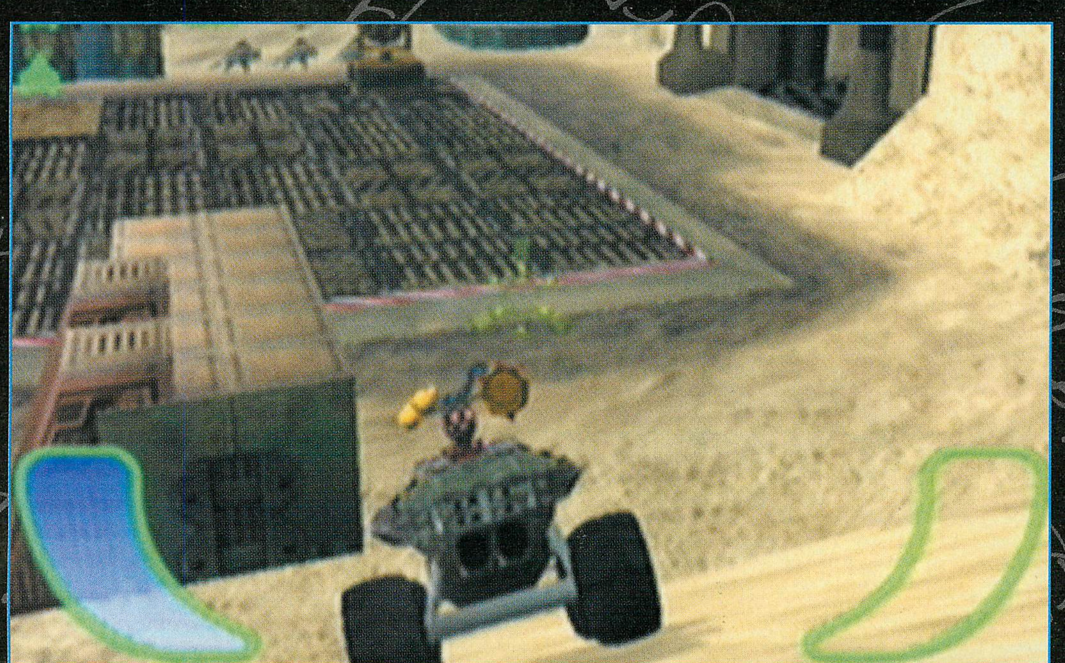



Développeur: Argonaut
Editeur: Sega
Genre: Shoot-them-up
Sortie prévue: novembre 99



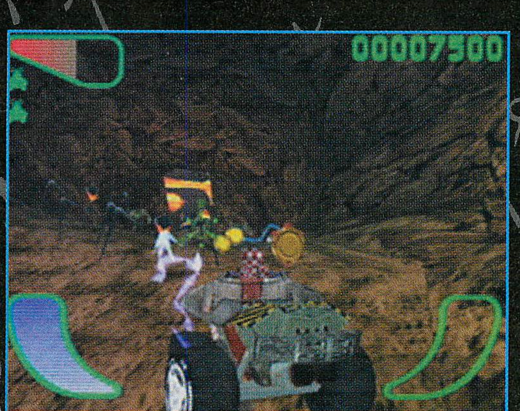


N'hésitez pas à utiliser le décor pour éviter certaines attaques.



ce shoot-them-up propose un challenge qui pourrait bien plaire à ceux qui préfèrent réfléchir avant de tirer. Il s'agit bien d'un jeu de tir, mais cela n'implique pas qu'il soit réservé aux joueurs les plus bourrins. Le fait que l'on manoeuvre un véhicule tout-terrain différencie déjà Red Dog des productions habituelles. Il faut non seulement s'occuper des agresseurs, mais aussi se soucier des aspérités du sol. Cela complique peut-être la chose, mais c'est également grâce à cela qu'on peut utiliser les éléments du décor à son avantage pour se cacher. Il vaut mieux avancer doucement en minimisant les risques de se faire toucher plutôt que jouer les Rambo (ndr : comme Alex !) et se faire exploser en trois secondes par l'ennemi. Le véhicule possède d'ailleurs un bouclier de protection qu'on déclenche en appuyant sur un bouton et dont l'efficacité diminue à chaque tir encaissé. Pour le reste, c'est du déjà vu et revu puisqu'on retrouve le minimum syndical de véhicules, d'ennemis et de boss à mettre en pièces. Pourtant, on ne peut s'empêcher d'éprouver une impression de fadeur. Mais cela est certainement imputable au faible avancement de la beta qui nous a été prêtée. Souhaitons-le... Seulement trois niveaux étaient disponibles et il n'était pas non plus possible d'accéder à un quelconque mode multijoueur. Il faudra donc attendre une version plus aboutie ou le test (ndr : dans le prochain numéro ?) final pour juger du véritable intérêt de ce jeu.

Vincent





Il paraît que les routiers sont sympa, alors je les épargnerai...





F1 World Grand Prix

Les amateurs de courses de monoplaces sont plutôt bien servis avec la Dreamcast. Après le Monaco GPRS d'Ubi Soft et le Super Speed Racing de Sega sortis il y a quelques mois, voici F1 World Grand Prix de Video System.

Si vous suivez l'actualité des autres consoles, le titre de ce jeu vous rappelle certainement quelque chose. En effet, Video System a déjà fait les beaux jours de la Nintendo 64 avec F1 World Grand Prix 1 et 2. L'adaptation Dreamcast reprend pour l'essentiel les caractéristiques de ces deux précédentes versions : les spécialistes seront donc ravis de retrouver les écuries officielles (alors que le titre d'Ubi Soft n'avait pas obtenu la licence) et tous les circuits du championnat du monde de formule 1. Cependant, la réalisation a été complètement revue pour cette mouture Dreamcast. Même si ce n'est qu'une Bêta, les graphismes sont déjà d'une grande beauté : les bolides sont parfaitement modélisés et seuls quelques détails ont été plus ou moins volontairement oubliés (comme la publicité PlayStation sur les Prost-Peugeot). Les décors eux aussi sont splendides, avec des textures nettement moins ternes que dans Monaco GPRS. Cela dit, F1 World Grand Prix n'est pas exempt de défauts et il reste encore du travail à faire : premièrement, l'animation est loin d'être convaincante et les ralentissements sont nombreux; ensuite, la maniabilité, très typée arcade, n'est pas encore au point : les directions et le frein répondent de manière assez étrange et on n'a pas accès au mode skill (jouabilité orientée simulation ?). Quant à la bande sonore, elle n'est pas vraiment formidable : les bruits des moteurs font en effet d'avantage penser à des Fiat Uno qu'à des monoplaces atteignant les 10000 t/mn. Il faudra donc attendre encore un peu pour se prononcer sur ce titre, d'autant que le mode championnat (le plus important) n'était pas accessible dans la version que nous avons eue entre les mains. Mais avec ses qualités, F1 World Grand Prix a le potentiel d'un futur hit.

Antoine

Chaque fois que vous faites une erreur de pilotage, vous avez droit à un commentaire désobligeant de la part de la machine.

Développeur: Video System
Editeur: Sega
Genre: Simulation F1
Sortie prévue: N.C





Si vous choisissez cet angle de caméra, vous verrez la tête du pilote bouger dans les virages et pendant les freinages.

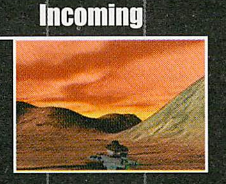
Le sommaire des tests

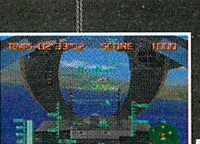
Toy Commander P77

P119 The House of the Dead 2



P107 Incoming





Aerowings P110

P95 Speed Devils



Suzuki Alstare Extreme Racing P101

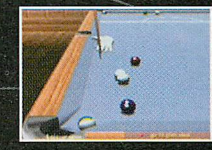
P89 Blue Stinger

Sonic Adventure P113



Toukon Retsuden 4 P 127

Jimmy White Cueball P104



P92 Monaco GPRS 2





Sega Rally 2 P81



Climax Landers P123

P86 Virtua Fighter 3tb



Toy Commander

L'histoire commence avec Adeline Software et Frédérick Raynal. Ce touche à tout de génie se fait remarquer avec LBA sur PC, un extraordinaire jeu d'aventure au design très enfantin. En 1995, la société développe Time Commando, un jeu d'action en 3D. En 1997, Sega commence à lui faire les yeux doux. La firme au hérisson bleu rachète l'exclusivité des jeux console pour une durée limitée. Dans le même temps, en juillet 1997, Frédérick Raynal crée avec d'autres partenaires la société No Cliché. C'est sous ce label qu'il sortira Toy Commander sur Dreamcast.



Fiche Technique

Editeur :	Sega
Développeur :	No Cliché
Genre :	Action/réflexion
Nb de joueurs :	1 à 4
VM :	Sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	Disponible



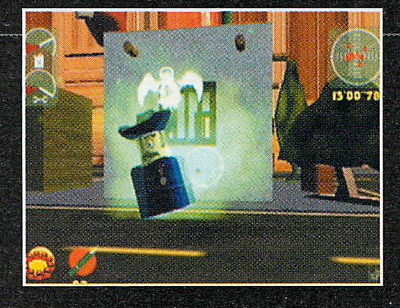
Votre mission, si vous l'acceptez : passer entre ces boîtes de Miaoumix en suivant l'ordre des cercles verts.

Comme à son habitude, Frédérick Raynal surprend avec un jeu totalement inhabituel. Toy Commander se présente comme un rêve d'enfant. Qui n'a jamais souhaité que ses jouets s'animent et prennent vie ? Pour comprendre le jeu, remontez dans votre enfance. Imaginez-vous dans votre maison, seul, sans vos parents, avec des caisses et des caisses de



C'est Godzilapin ! (copyright : Antoine)

jouets. Voilà à peu de choses près ce qui arrive au personnage principal de cette formidable aventure. A la manière d'un Toy Story, les jouets de ce petit garçon un peu trop turbulent se révoltent à la suite de mauvais traitements. La rébellion est conduite par Hugolin, l'ours en peluche. Avec l'aide de huit de ses compatriotes d'infortune, ils prennent chacun





possession d'une pièce de la maison. Cette aventure vous conduira dans des lieux aussi habituels (mais également originaux) qu'une salle à manger, une cuisine, des chambres, un garage, une véranda, un garage, etc. Chacune de ses pièces sous la coupe d'un jouet particulier est elle-même divisée en sept niveaux. Votre mission sera donc de mener une guerre sans merci pour regagner du terrain, latte de parquet après plaque de carrelage. Pour ce faire, vous utiliserez les jouets qui vous seront restés fidèles.

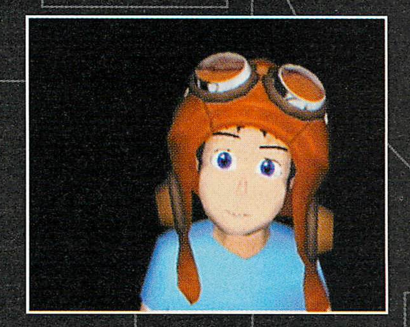


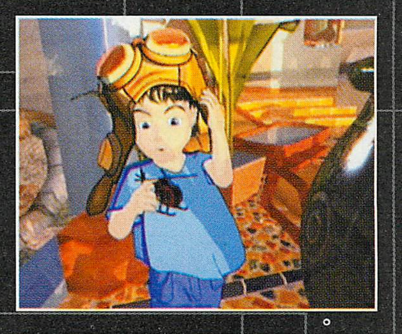
Un concept fort

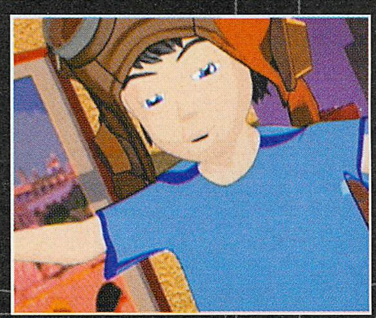
Comme aiment à le répéter les dirigeants de Sega, Toy Commander est un jeu d'un genre nouveau, au concept fort. Le grand atout de Toy Commander est de vous proposer une cinquantaine de missions différentes, toutes plus originales les unes que les autres. Les décors sont constitués de tous les objets usuels que l'on peut trouver dans une maison, à ceci près qu'ils ont tous l'air gigantesques. Vous êtes réduit à la taille des jouets que vous dirigez et tout ce qui vous entoure paraît démesuré. Les plantes vertes font cinq mètres de haut, de même que les escaliers et les chaises paraissent autant d'obstacles infranchissables. Dans ces conditions un objet anodin qui peut vous sembler familier se transformera en piège mortel. L'exemple le plus parlant est peut-être celui des baskets. L'odeur qu'elles dégagent est particulière-



En voilà un qui ne connaît pas les semelles anti-odeur.



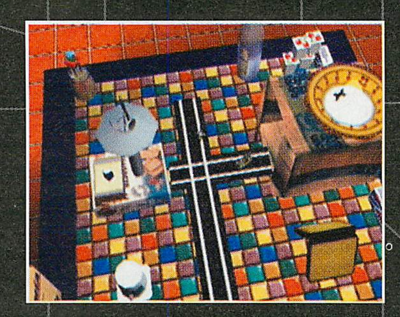








Ici, vous devez à tout prix empêcher ce convoi d'arriver à bon port.



ment néfaste pour votre santé. En fait, pour concevoir les épreuves, les développeurs ont utilisé toutes sortes d'objets comme des paquets de céréales, des pots de confiture, un skate-board, des peluches, etc. Le plus amusant est peut-être que de nombreux éléments de cet environnement sont interactifs. Vous pouvez faire tomber une pile de cubes ou même tirer sur un chat endormi pour le faire bouger. De la même façon, une grande partie des objets peuvent partir en fumée sous vos projectiles. Les armes sont toutes aussi originales que les véhicules que vous serez amenés à prendre en main. Les missiles et autres balles mortelles sont ici remplacés par des gommes, des crayons, des punaises et des pétards.

Déroulement d'une mission type

Outre le fait que vous aurez à piloter une foule de véhicules différents comme des tanks, des Jeeps, des avions, des hélicoptères, des voitures de course, des camions, Toy commander se distingue également par le fait qu'il vous proposera des missions diversifiées. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, Toy Commander n'est pas un simple jeu d'action. Il ne suffit pas de tirer sur tout ce qui bouge pour passer à la mission suivante, bien au contraire. Le principe de TC se rapproche autant d'un jeu de réflexion que d'un soft de tir. Au début de chaque mission, un briefing vous indique les objectifs à atteindre, sans vous dévoiler la façon d'y parvenir. En examinant la topologie du terrain, les différents véhicules mis à votre disposition, il faudra alors que vous trouviez le moyen d'y parvenir. Prenons le cas d'une mission simple où votre objectif sera de faire cuire des œufs. Vous démarrez avec un avion. Il faudra tirer sur les boutons d'une cuisinière pour allumer le feu sous une casserole d'eau. Lorsque vous aurez atterri, vous devrez changer de moyen de locomotion et prendre une Jeep avec un lance-crayons pour dégager le terrain jusqu'à une plate-forme située en hauteur débouchant juste au-dessus de la dite casserole. A ce stade, il ne vous restera plus qu'à pousser délicatement les œufs dans le récipient sans les faire tomber à côté. Vous n'avez le droit qu'à une seule erreur. D'autres missions seront quant à elles beaucoup moins compliquées, comme des courses, des missions de protection, ou éteindre des incendies.



Pour accéder à certaines énigmes situées en hauteur, vous devrez parfois prendre l'ascenseur maison.

«Le grand atout de Toy Commander est de vous proposer une cinquantaine de missions différentes, toutes plus originales les unes que les autres»

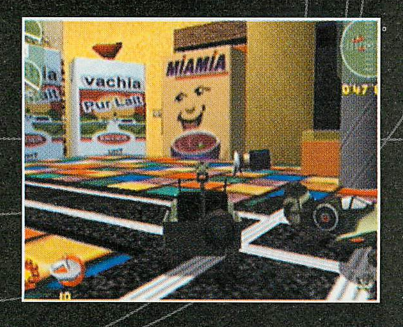


Toy Commander est certainement le jeu Dreamcast le plus original du moment. Non seulement son concept est terriblement accrocheur, mais sa réalisation est tout aussi excellente. Si je ne devais acheter que deux jeux ce mois-ci, il en ferait très certainement partie. Bref, pour un coup d'essai, No Cliché réalise là un coup de maître. Cela méritait bien d'être signalé.

Vincent



Attention, ces petites voitures sont traîtres. Un faux mouvement, et vous vous retrouvez cuit à point.



Techniquement irréprochable

Toy Commander est techniquement irréprochable. Le jeu tourne en 60 images/seconde, en plein écran (c'est-à-dire sans bandes noires) et sans le moindre ralentissement. Les déplacements des véhicules sont fluides. Les graphismes sont eux aussi d'une rare qualité. On se croirait presque dans un monde virtuel. Les textures sont toutes à tomber à la renverse. Il est vraiment difficile de lui reprocher quelque chose : même la caméra est exempte de défaut. Toy Commander a le tort immense de ne pas révéler au premier coup d'œil la véritable bombe qui se cache derrière ce jeu. Dès que l'on commence à jouer, il est vraiment très difficile de s'arrêter. Après une telle réussite j'attends avec impatience le prochain jeu de No Cliché sur Dreamcast.

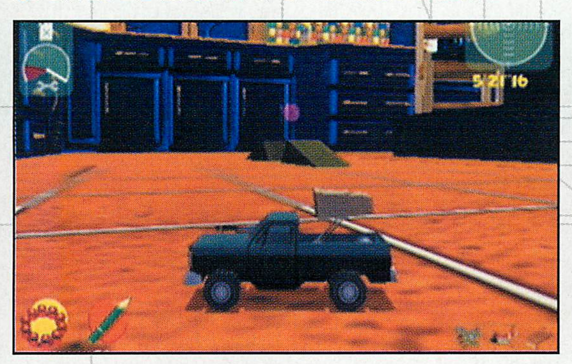
Fred

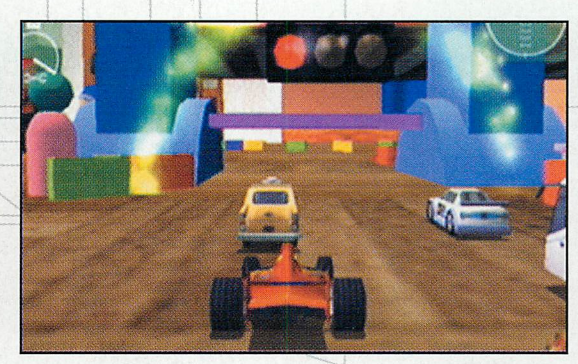


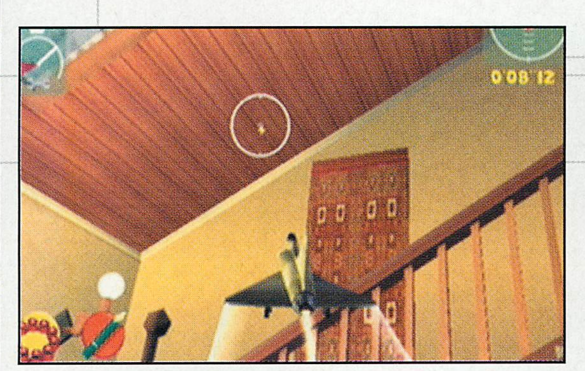
CES RAMPES JAUNES PERMETTENT AUX VÉHICULES DE ROULER SUR LES MURS.

Un garage Majorette dans sa Dreamcast

Toy Commander propose un nombre hallucinant de véhicules. Je ne les ai pas comptés, mais il y en a bien une bonne trentaine. Vous serez amené à piloter des avions de toutes sortes comme des chasseurs, des Canadairs, des biplans, des hélicoptères, des chars, des Jeeps, des ULM, des camions de chantier, des transports de troupes... Leur maniement est plus ou moins identique, à quelques petites variantes près. Pour accélérer et ralentir, il suffit d'appuyer sur les gâchettes et changer d'altitude avec le stick pour les moyens de locomotion aériens. Piloter dans ces conditions est un vrai plaisir. On s'amuse à raser les murs et à frôler les boîtes de conserve à la moindre occasion.









18 Graphismes

Si les graphismes de tous les jeux de la Dreamcast pouvaient être de la même qualité, ce serait vraiment merveilleux. Les décors sont criants de vérité, on croirait évoluer dans une vraie maison.

18 Animation

Il n'y a absolument rien à dire. C'est fluide et les véhicules comme les avions évoluent dans cet environnement en 3D sans la moindre saccade. Il n'y a même pas de clipping.

16 Son

Ce n'est pas le point fort du jeu, mais dans l'ensemble ils sont acceptables.

18 Jouabilité

Piloter les avions est un vrai régal. On enchaîne les loopings et les rase-mottes juste par plaisir. Seuls certains passages en hauteur sont délicats. On a parfois du mal à gérer la vitesse de certains véhicules.

18 Intérêt

Toy Commander jouit d'une durée de vie exemplaire. Si l'on compte le nombre de missions et le mode multijoueurs, vous n'êtes pas près de le finir.

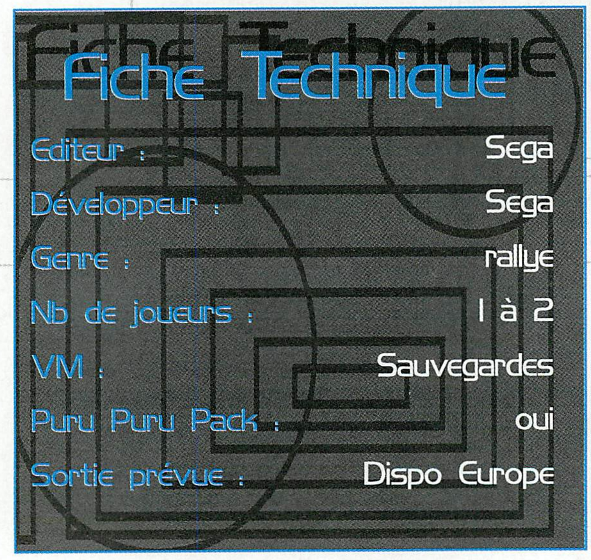
En Conclusion

Toy commander tient ses promesses. Le jeu ne souffre d'aucune faiblesse. Il possède un concept novateur, de beaux graphismes et une durée de vie conséquente. Dommage que son design le fasse passer pour un jeu destiné aux enfants.

95 %

Sega Rally 2

Tout juste 9 mois après sa sortie japonaise (le temps d'une renaissance ?), le plus populaire des jeux de rallye arrive enfin en Europe, en même temps que la Dreamcast. Annoncé par Sega comme l'un des titres phares accompagnant le lancement de sa nouvelle console, Sega Rally 2 était censé avoir mis à profit ces quelques mois pour se refaire une beauté, histoire de gommer les défauts d'une version jap. peut-être développée un peu trop à la hâte. Mais qu'en est-il vraiment ?



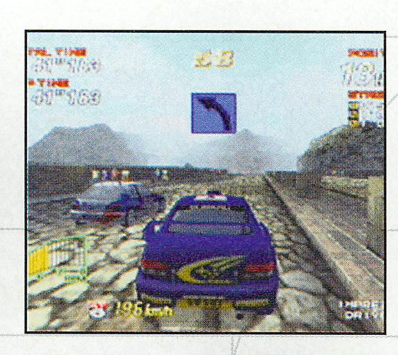
Fiche Technique

Editeur :	Sega
Développeur :	Sega
Genre :	rallye
Nb de joueurs :	1 à 2
VM :	Sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	Dispo Europe



La palme des textures les plus réussies revient au canyon du troisième circuit du désert : le bump mapping est magnifiquement utilisé.









Tout le monde (ou presque ?!) se souvient de la polémique soulevée à la sortie de Sega Rally 2 à cause de sa réalisation : la version japonaise souffrait en effet de nombreux défauts techniques que les fans ne sont pas près de pardonner à Sega: clipping, ralentissements, saccades... Alors, à qui la faute ? A un Windows CE inadapté aux développements de jeux consoles, à des contraintes de temps, à des programmeurs non encore familiarisés avec la machine ? Difficile à dire... Toujours est-il qu'avec la version européenne, on était en droit d'attendre des améliorations conséquentes, d'autant que Sega avait promis de revoir sa copie.

«Mais il y a un problème de taille: l'animation! Sur ce plan, la version européenne, loin d'éliminer les défauts de son aînée, perd encore en qualité.»

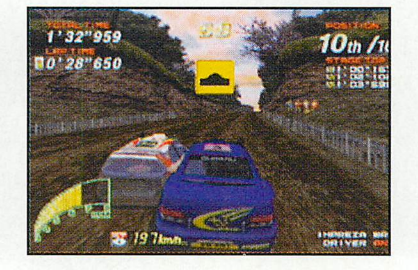
Une animation cauchemardesque

Malheureusement (c'est le coeur brisé et la larme à l'oeil que je vous l'annonce -sniff !!), il semble que les développeurs n'aient pas tenu leurs promesses, du moins d'après la version bêta sur laquelle nous avons joué. Non pas que le jeu soit foncièrement mauvais : la prise en main instinctive conserve le fun de l'arcade, les circuits sont suffisamment nombreux pour qu'on ne s'ennuie jamais, l'ambiance sonore et graphique est fidèle à l'originale. Mais il y a un problème de taille: l'animation ! Sur ce plan, la version européenne, loin d'éliminer les défauts de son aînée, perd encore en qualité. Le clipping est toujours présent, les saccades et les ralentissements sont encore plus fréquents ; pire, des bandes noires ont fait leur apparition, et aucune option ne permet de les enlever (à croire que seuls Sonic Adventure et House of the Dead ont bénéficié de ce traitement de faveur). Évidemment, le plaisir de jouer s'en trouve grandement entamé : comment négocier convenablement une courbe quand le jeu se met à saccader au moindre



A chaque passage de vitesse, une gerbe d'étincelles sort du pot d'échappement de votre bolide : on s'y croirait.

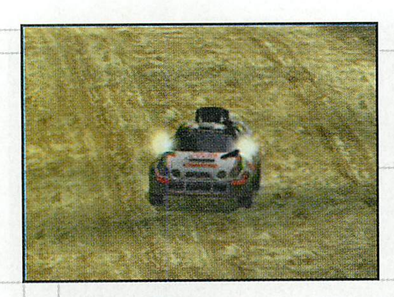


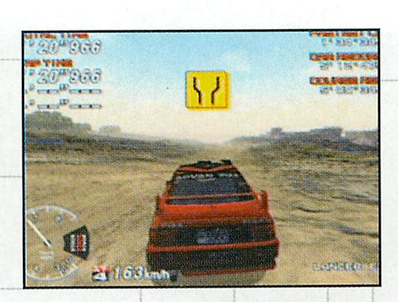


avis

Aïe, aïe, aïe ! Je ne peux m'empêcher d'éprouver un sentiment de déception en voyant la version européenne de SR2. Si l'animation a été accélérée en vue interne -ce qui est une bonne chose- on remarque toujours autant de ralentissements, si ce n'est plus. Espérons que cela ne soit dû qu'à la bêta fournie par Sega et que la version commerciale corrigera ces défauts. SR2 reste cependant un très bon jeu de caisse pour les fans d'arcade.

Vincent











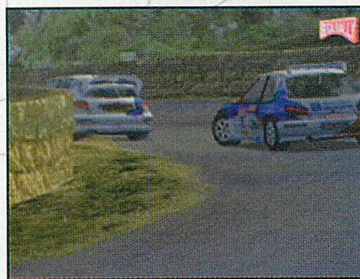
Aussi étrange que cela puisse paraître, l'impression de vitesse n'est pas meilleure en vue interne, d'autant que les ralentissements sont encore plus fréquents.



Clin d'oeil des programmeurs aux fans: le circuit du désert du premier Sega Rally a été redessiné; mais les éléphants sont toujours là.

« Pour ceux qui ne connaîtraient pas la version japonaise, sachez que Sega Rally 2 compte quelques 17 circuits, donc bien plus que la version arcade, qui n'en proposait que quatre.»







virage ? Du coup, il est extrêmement difficile de se prendre au jeu et il faut vraiment s'accrocher pour venir à bout du mode arcade et des dix années de championnat. Et tous ces défauts sont d'autant plus incompréhensibles que les programmeurs de Sega on pris le temps de rajouter de nouveaux véhicules. Alors, pourquoi ne pas s'appliquer à améliorer la réalisation ? Franchement, j'ai un peu de mal à comprendre.

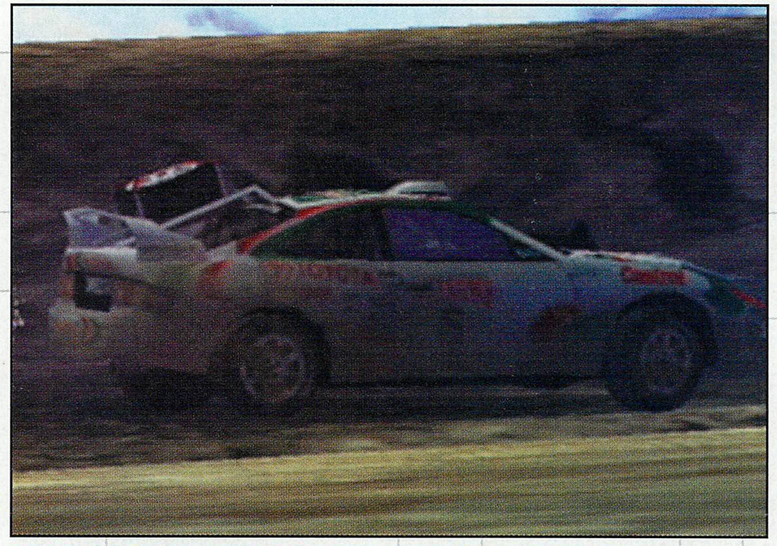
Il avait tout pour plaire

Mais essayons d'oublier ces malheurs pour revenir sur le jeu. Pour ceux qui ne connaîtraient pas la version japonaise, sachez que Sega Rally 2 compte quelque 17 circuits, donc bien plus que la version arcade, qui n'en proposait que quatre. Les tracés sont répartis en six régions géographiques (Désert, Mountain, Snowy, Muddy, Isle et Riviera) correspondant chacune à un revêtement et donc un style de pilotage différents. Les véhicules, eux aussi, sont beaucoup plus nombreux dans la version Dreamcast : en effet, chaque victoire, en arcade ou en championnat, vous permet de gagner de nouvelles voitures. En plus, il est possible (sauf en mode arcade) d'effectuer des réglages sur son bolide : boîte de vitesses, suspensions, pneumatiques, freins... Tous ces paramètres étant accompagnés d'explications afin que les débu-



Les replays qui ont fait la renommée du premier Sega Rally sont toujours présents. Les angles de vue sont toujours aussi impressionnants.

TESTS



Pour chaque type de circuit, votre voiture dispose d'un équipement spécial : ici un pare-buffles et des phares supplémentaires sur les rétroviseurs.

tants s'y retrouvent. Sur le fond, Sega Rally 2 a donc tous les atouts pour s'imposer. D'ailleurs, la version PC dans laquelle les problèmes d'animation sont absents, même sur une configuration modeste (c'est vraiment le monde à l'envers !!), est à mon avis la meilleure simulation automobile jamais réalisée, et ce toutes machines confondues.

Bien mais pas top !

Au final, on se retrouve donc avec un titre certes tout à fait honnête, mais tout de même décevant quand on sait de quoi la machine est capable. Si Sega Rally premier du nom avait plus ou moins relancé la Saturn, il est dommage de constater que cette suite, pourtant tant attendue, ne vienne pas prendre la relève comme on l'espérait. Alors souhaitons que Sega revienne rapidement dans le droit chemin en nous proposant des versions européennes sinon supérieures, au moins équivalentes aux versions japonaises et américaines. Et puis, s'il vous plaît Monsieur Sega, plus de bandes noires qui mangent un quart de l'écran : on se croirait revenu au temps de la Megadrive.

Antoine



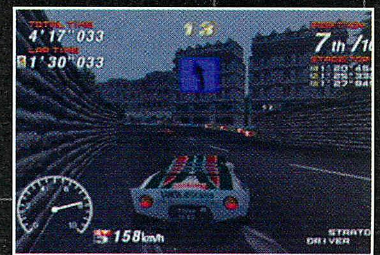
Graphiquement, Sega Rally 2 regorge de détails : ici, on peut voir le reflet des arbres dans la vitre du véhicule.

Une variété appréciable

Le nombre et la variété des circuits est sans doute l'un des principaux atouts de cette version Dreamcast de Sega Rally 2. En effet, si l'on retrouve les larges pistes africaines et les petites routes montagneuses du premier épisode, il est maintenant possible de courir sur les tracés enneigés de Scandinavie ou dans les chemins boueux des rallyes indonésiens.



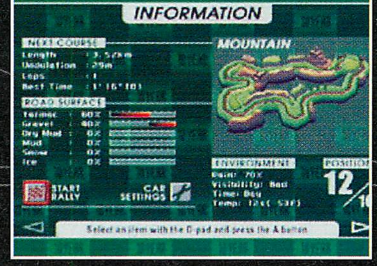


«Les véhicules, eux aussi, sont beaucoup plus nombreux dans la version Dreamcast : en effet, chaque victoire, en arcade ou en championnat, vous permet de gagner de nouvelles voitures.»

Le championnat, c'est long mais c'est bon

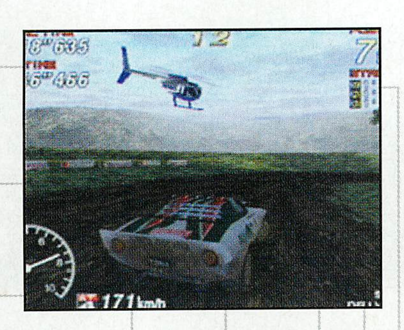
Dans Sega Rally 2, le mode championnat est assez original. En effet, il se compose de dix années comprenant chacune quatre courses. En terminant une année, vous accédez à la suivante et chaque fois que vous finissez premier, vous remportez une nouvelle voiture. Enfin, si vous sortez vainqueur des dix années, vous aurez accès à la piste cachée.

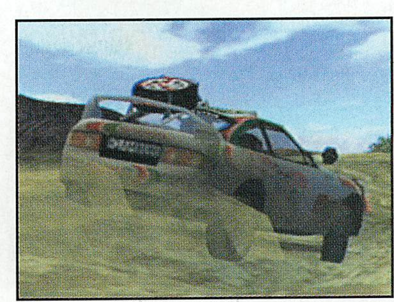








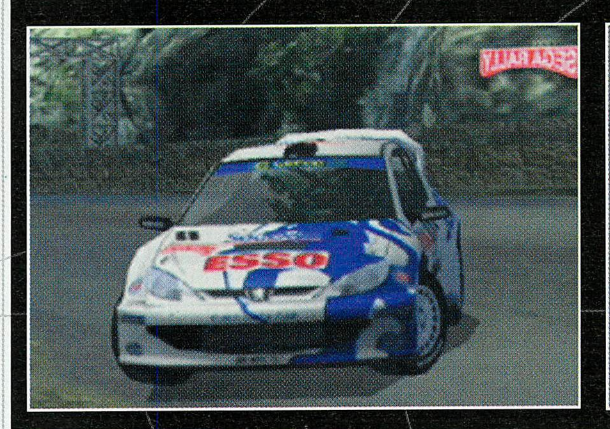







Les petites nouvelles

Les seules vraies nouveautés de ce Sega Rally 2 européen se trouvent au rayon véhicules. En effet, les programmeurs ont jugé utile d'actualiser le stock de voitures en ajoutant la Peugeot 206 WRC et la Fiat Seicento Sporting. L'initiative est heureuse mais à l'usage, ces deux petites nouvelles se révèlent de véritables savonnettes, difficilement contrôlables quel que soit le revêtement. On leur préférera donc les classiques Subaru Impreza et Toyota Corolla sur les terrains glissants, ou la Peugeot 306 sur l'asphalte.











17 Graphismes

Aucun problème de ce côté-là. Les circuits issus de l'arcade sont beaux et ceux qui ont été rajoutés le sont encore plus, grâce à des fonctions propres à la machine comme le bump mapping. Les voitures, pourtant nombreuses, sont bien modélisées avec des effets de transparence et des reflets.

09 Animation

Alors là je dis non ! Clipping, ralentissements, saccades : cette accumulation de défauts est totalement inadmissible sur une machine comme la Dreamcast. A vrai dire, on n'est pas pressé de revoir Sega développer des jeux avec Windows CE. Pire que la version japonaise, il fallait quand même le faire.

16 Son

Fidèle à "l'esprit Sega Rally" : les voix des copilotes (homme ou femme) et le son des moteurs sont très convaincants. Quant aux mélodies, elles sont agréables et entraînantes. Mais si toutefois elles ne vous conviennent pas, vous pouvez toujours les enlever pour profiter pleinement des bruitages.

13 Jouabilité

Les commandes, instinctives, sont d'une grande simplicité. Et l'apparition du frein à main par rapport au premier opus ajoute une petite touche de réalisme pas désagréable. Cependant, les faiblesses de l'animation occasionnent de nombreuses gênes et les amateurs de trajectoires bien propres risquent d'être un peu désorientés.

14 Intérêt

Si vous arrivez à passer outre les problèmes techniques, vous découvrirez un championnat intéressant avec de nombreux circuits, des conditions climatiques variables et des véhicules à gagner. Et si vous êtes plusieurs, le mode deux joueurs devrait vous tenir en haleine quelque temps.

En Conclusion

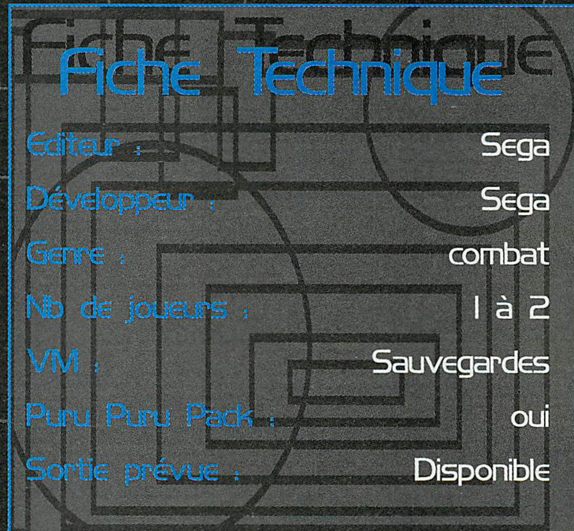
Alors qu'on attendait Sega Rally 2 comme la référence du genre, le titre phare de la Dreamcast pour son lancement européen, Sega s'en tire avec un jeu correct, mais qui déçoit par sa réalisation. Quel dommage !

87 %

TESTS

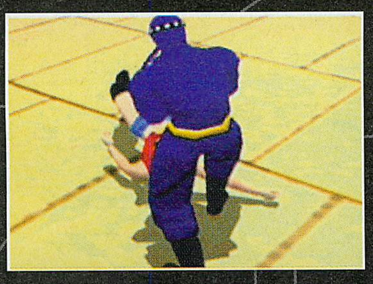
Virtua Fighter 3 tb

La version française de Virtua Fighter 3 TB est enfin là. Comment ne pas s'enthousiasmer par avance pour ce titre qui fait déjà partie de la légende pour tous les amateurs de jeux de fight ? Même s'il n'a pas atteint le niveau de renommée de la série des Tekken, il n'en demeure pas moins qu'un bon nombre de joueurs ne jurent que par lui. C'est donc avec une certaine fébrilité que nous avons testé ce titre, dans la crainte d'être déçus par la version européenne.



Fiche Technique

Editeur :	Sega
Développeur :	Sega
Genre :	combat
Nb de joueurs :	1 à 2
VM :	Sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	Disponible







Un autre angle qui enlève tou le plaisir du combat rapproché.

Difficile de juger un classique, dans la mesure où vous êtes obligé de décevoir à un moment ou à un autre. Sauf évidemment si Virtua Fighter 3 TB faisait l'unanimité. Ce qui n'est pas le cas au sein même de la rédaction.

Graphiquement, il a un peu perdu. Les personnages bénéficient de moins bonnes textures, et c'est une désagréable impression d'écrasement de chacun d'entre eux. Ceci explique peut-être cela. L'apparition de deux bandes noires en haut et en bas de l'écran ne font rien pour arranger l'ensemble.(Comme les programmeurs ne reprogramment pas le jeu pour transformer la version japonaise en version française, le changement de fréquence, du 60 hertz au 50 hertz, implique automatiquement ces deux bandes noires, et avec elles, ces désagréments.)

Technique mais facile

La prise en main du jeu est rapide. Pour réaliser certains enchaînements, il vous faudra beaucoup d'agilité et de réflexes pour les placer. Les commandes ne changent pas (pied, poing, garde et esquive). Le déplacement et le mouvement des persos est un peu trop rigide et manque de fluidité, même si la rapidité est une constante. Sans être extraordinaires, les rings sur lesquels vous évoluez sont assez originaux et assez vastes.

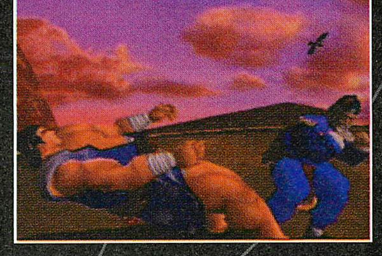
Déjà dépassé ?

Sans avoir besoin d'attendre " l'émotion engine", Infogrames, en matière de marques d'émotions sur les visages et de leur modification par rapport aux actions, va créer l'événement sur Dreamcast



Une brute qu'il ne faut pas contrarier. Il est ici chez lui.



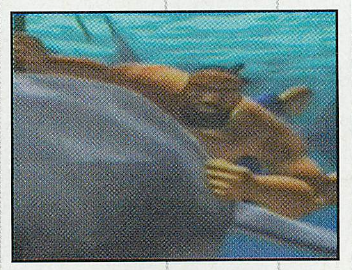


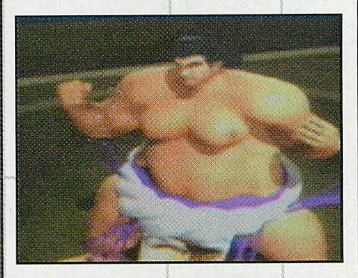
Les protagonistes

Ils sont tous là, Akira yuki, Kage-Maru, Sarah Bryan, Lau Chan et les autres. Pas un ne manque, pour chacun des protagonistes, vous avez deux costumes à votre disposition. Les détails sont nombreux et bien réalisés. On peut apprécier sur les visages les expressions de douleurs, de joie et parfois même de provocations.







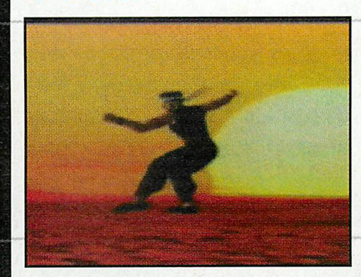


Avis

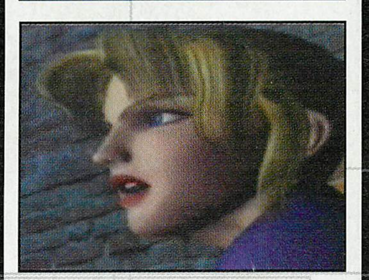
J'avoue ne pas savoir quoi penser de cette version européenne d'un titre culte dont le concept a légèrement vieilli. L'animation est désastreuse puisqu'on trouve de nombreux ralentissements et que l'ensemble a beaucoup perdu de son punch. Les graphismes ne s'en sortent pas mieux avec des personnages complètement écrasés. En fait, c'est presque une catastrophe pour une conversion européenne !

Neo Alex

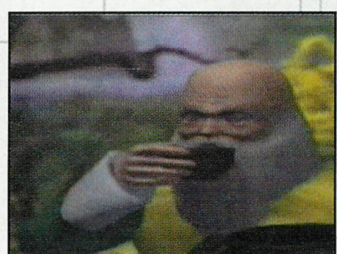
Les protagonistes (suite)













QUAND DEUX FORCES DE LA NATURE SE NEUTRALISENT, ÇA DONNE ÇA.

«La prise en main du jeu est rapide. Pour réaliser certains enchaînements, il vous faudra beaucoup d'agilité et de réflexes pour les placer. Les commandes ne changent pas (pied, poing, garde et esquive).»



avec "Ready2Rumble". Malheureusement pour VF3, ces détails sont déjà largement dépassés. Pas de figures tuméfiées à la suite des coups. La seule chose qui évolue au cours du combat, c'est la perte de votre chapeau ou de votre bandanna, tout dépend avec qui vous jouez.

Pas d'intro, sauf la fin peut-être.

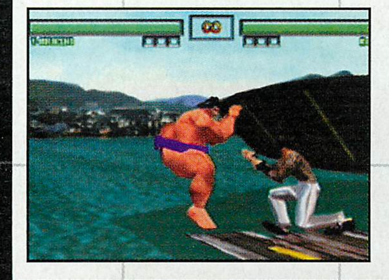
Les modes de jeu à votre disposition sont toujours les mêmes: team battle, deux joueurs, et le mode normal. Il vous faudra affronter plusieurs protagonistes du jeu pour rencontrer Dural à la fin. La séquence finale de VF3 sert en fait d'introduction. Elle met en scène tous les persos dans leur environnement personnel (un peu comme l'intro de Tekken justement).

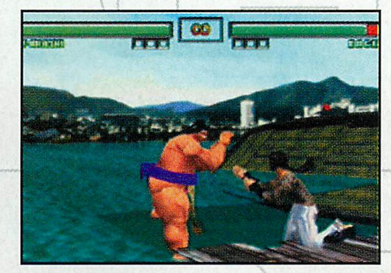
Le bilan est globalement positif... pour l'instant. On ne peut pas être complètement déçu par un Virtua Fighting, mais s'il veut conserver sa place de privilégié dans le monde restreint des hits en matière de jeux de combat, les programmeurs de Sega ont intérêt à revoir leur copie pour le quatrième épisode.

El tuco

Bug !

Le bug du jeu. Dans le genre il est pas mal. Concentrez vous sur la chaussure du perso à droite de la photo. Le mouvement est digne des plus grands acrobates. De plus il maintien un équilibre à toute épreuves.







15 Graphismes
Des personnages bien modélisés et qui correspondent à l'arcade.Moins impréssionnant que prévue.

15 Animation
Pas trop mal réussis mais qui apparait comme un peu désuet par rappor à la concurence.

14 Son
La musique on aime ou on aime pas . La qualité d'ensemble est correct.

15 Jouabilité
Aucun problème majeur. Accessible, seul les enchainements sont un peu plus hard à enchainer.

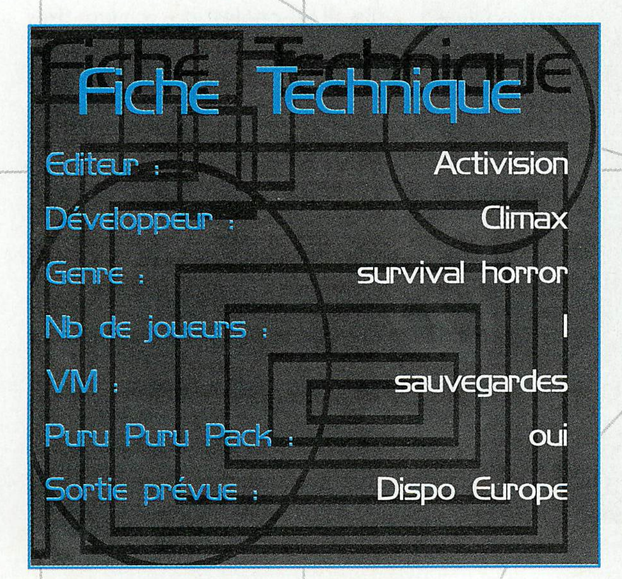
14 Intérêt
Bon mais la série des Virtua fighter commence à s'essoufler viement la suite.

En Conclusion
Pour l'instant la concurence ne fait que présenter le bout de son nez et Ready 2rumble risque de mettre tout le monde d'accord.

88 %

Blue Stinger

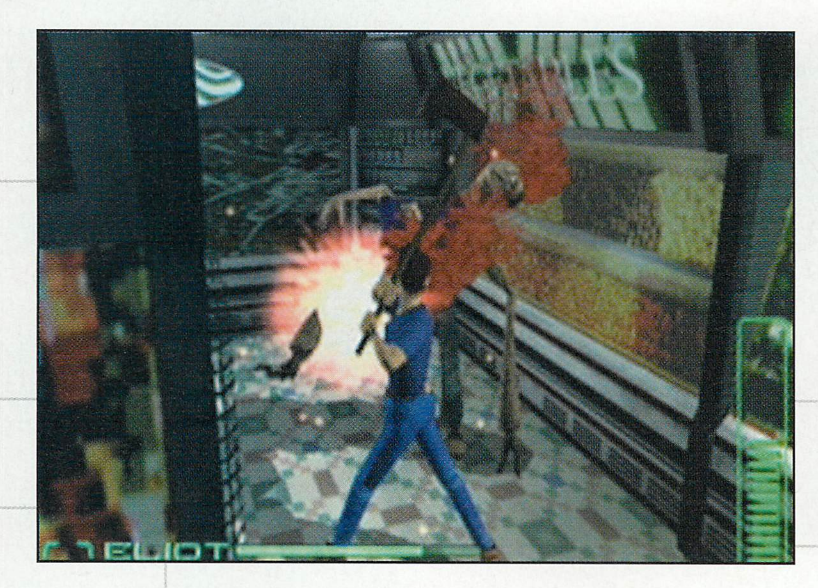
Avec l'apparition de Resident Evil sur Playstation un nouveau genre est né, le survival horror. Les Resident Evil et compagnie se sont mis à proliférer sur toutes les machines avec plus ou moins de bonheur. Il était donc logique de voir apparaître un jeu de ce style sur Dreamcast. La logique aurait également voulu que Blue Stinger surpasse tout ses aînés, seulement voilà...



Fiche Technique

Editeur :	Activision
Développeur :	Climax
Genre :	survival horror
Nb de joueurs :	1
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	Dispo Europe

TESTS



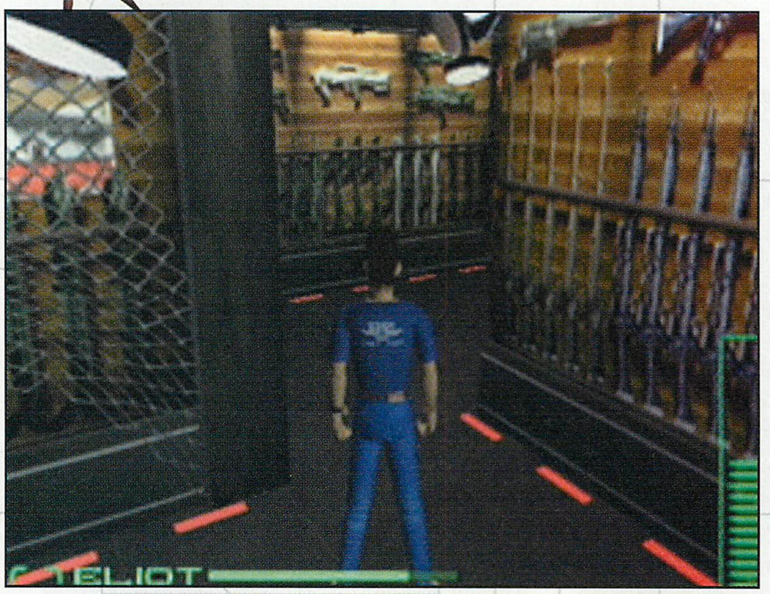


«En passant d'un continent à l'autre, Blue Stinger n'a visiblement pas gagné en fluidité. On ne peut pas vraiment dire que cela soit gênant mais à chaque fois que les personnages se déplacent le jeu saccade.»

Comme la plupart des jeux édités par Sega en Europe, Blue Stinger a débuté sa carrière au Japon. Conçu à l'origine pour concurrencer les Resident Evil sur Playstation, Blue Stinger s'était avéré décevant. Très réussi graphiquement, il pêchait sur de nombreux points. Lors de la confirmation de la sortie américaine, Sega avait annoncé que le soft subirait de nombreux changements. En fait d'améliorations, seuls les angles de caméra ont été revus.



La caméra permet d'apprécier les détails des cadavres.



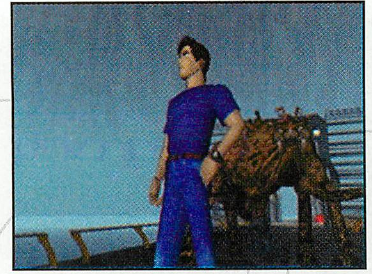
Regardez-moi toutes ces armes... et vous ne pouvez même pas en prendre une.

Mi-aventure, mi-action, Blue Stinger a été conçu à l'origine comme un film. Les angles de caméra fixes donnaient un côté très cinématographique à chacun des plans du jeu. Si le principe était louable dans les faits, Blue Stinger s'avérait injouable et particulièrement difficile. Les angles de caméra, parfois mal choisis, empêchaient de voir les monstres arriver ou encore cachaient des indices indispensables pour la bonne marche de l'aventure. Le problème a donc été réglé. Au revoir les angles de caméra fixes, et bonjour la 3D temps réel. Inutile de vous exciter, le jeu n'a pas été reprogrammé, les concepteurs ont simplement déblo-

AVIS

Je ne reveiendrai pas sue ce jeu d'aventure franchement lamentable qui ne propose que des graphismes agréables en qualité. Climax nous déçoit beaucoup et ne semble pas s'être rattrapé avec Climax Landers. Le développeur japonais est bien loin de la glorieuse époque de Landstalker sur Mégadrive Dommage !

Neo Alex



qué les angles de vue. La caméra est désormais placée derrière le personnage, comme dans Tomb Raider. Malheureusement ce changement ne signifie pas que tous les problèmes se sont pour autant envolés. La caméra est placée beaucoup trop près du personnage pour être vraiment efficace. Elle s'avère même à certains moments difficilement gérable. Lorsque l'on sort d'une pièce, par exemple, celle-ci se place au-dessus de la tête du personnage alors il est impossible de voir ce qu'il y a dans la pièce. Si cette nouvelle liberté améliore grandement la jouabilité, elle a en revanche un autre effet pervers coupé au montage. Le côté cinématographique a totalement disparu de l'aventure, en entraînant avec lui le semblant d'ambiance qui subsistait encore dans le jeu. Autre changement mais cette fois-ci involontaire (du moins je l'espère) : les déplacements des personnages. En passant d'un continent à l'autre, Blue Stinger n'a visiblement pas gagné en fluidité. On ne peut pas vraiment dire que cela soit gênant, mais à chaque fois que les personnages se déplacent, le jeu saccade. En ce qui concerne le reste du soft , Blue Stinger reste égal à lui-même. L'histoire est identique. Vous êtes coincé sur une île-laboratoire infestée de monstres. Ces derniers eux non plus n'ont pas changé. L'intelligence des créatures n'a pas été améliorée. Ils foncent sur vous sans réfléchir. Ils continuent inexorablement leur course, même lorsque le personnage est hors de portée de leurs griffes. Il suffit juste de foncer droit devant pour les éviter. Au final, si ce tableau peut paraître très noir, il ne faut pas faire une croix sur Blue Stinger. Dans l'ensemble, le jeu se tient et en faisant abstraction de ces petits problèmes, vous verrez que l'on se prend au jeu et que l'on avance sans se soucier de ces travers.

Fred

Un garde-manger bien rempli

Dans Blue stinger, vous ne serez jamais à court de munitions, de nourriture ou d'armes en tout genre. Comme dans tout bon jeu d'aventure qui se respecte, le soft est parsemé de bornes qui vous permettront d'acheter les moyens de votre survie. Il n'y a rien de plus facile que de gagner de l'argent. Les poches des monstres sont bourrées de pièces d'or qui serviront à acquérir des biens aussi divers qu'un hot-dog, un plat de sushi, un sabre laser, un tee-shirt de karatéka ou un bazooka. Il ne vous reste plus qu'à faire votre marché.













17 Graphismes

Les décors sont beaux, fins, et très détaillés. C'est peut-être l'élément le plus réussi du jeu.

12 Animation

Les personnages sont mal animés. Lorsque l'on regarde Dock, on a l'impression qu'il glisse sur le sol. Dommage que les concepteurs n'aient pas utilisé la motion capture.

16 Son

L'ambiance sonore n'est pas mauvaise, mais certaines musiques deviennent vite saoûlantes, comme par exemple la mélodie du supermarché.

16 Jouabilité

Mis à part les petits problèmes de caméra, il n'y a rien à redire. Les personnages répondent au doigt et à l'œil.

15 Intérêt

La traduction en français rend le jeu beaucoup moins difficile, mais Blue Stinger vous tiendra tout de même en haleine pendant de nombreuses heures.

En Conclusion

Blue Stinger aurait pu être un hit, mais l'accumulation de tout une foule de petits détails fait qu'il est juste un survival horror parmi tant d'autres. Pour sa défense, on peut dire qu'il est le premier du genre sur Dreamcast.

75 %

TESTS

Monaco GPRS 2



Dans le numéro 3 de Dreamzone, nous avions eu l'occasion de tester Monaco Grand Prix Racing 2 dans sa version japonaise. Et en dépit de quelques reproches concernant la jouabilité et la réalisation, les avis avaient été unanimes (ndr : surtout le mien !) : il s'agissait bien là de la meilleure des simulations de Formule 1, toutes consoles confondues. Aujourd'hui, le jeu nous arrive enfin dans sa version officielle. Et chose promise, chose due, les programmeurs ne se sont pas contentés de réaliser une simple conversion NTSC/PAL, puisque les améliorations sont nombreuses. Les amateurs de monoplaces vont apprécier...

Fiche Technique

Editeur :	Ubi Soft
Développeur :	Ubi Soft
Genre :	simulation de F1
Nb de joueurs :	1 à 2
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	Disponible





Qu'il s'agisse de réalité ou de jeu vidéo, la Formule 1 s'adresse en priorité à un public de passionnés. C'est la raison pour laquelle les concepteurs ont souvent du mal à proposer des titres de qualité. Soit la maniabilité est simplifiée à l'extrême et les puristes sont lésés, soit il s'agit d'une véritable simulation et le grand public ne s'y retrouve pas non plus. Bref, difficile de contenter tout le monde... sauf quand on s'appelle Ubi Soft ! En offrant le meilleur des deux mondes, tous les joueurs peuvent désormais s'éclater sur un jeu de F1.

«En passant d'un continent à l'autre, Blue Stinger n'a visiblement pas gagné en fluidité. On ne peut pas vraiment dire que cela soit gênant mais à chaque fois que les personnages se déplacent, le jeu saccade.»

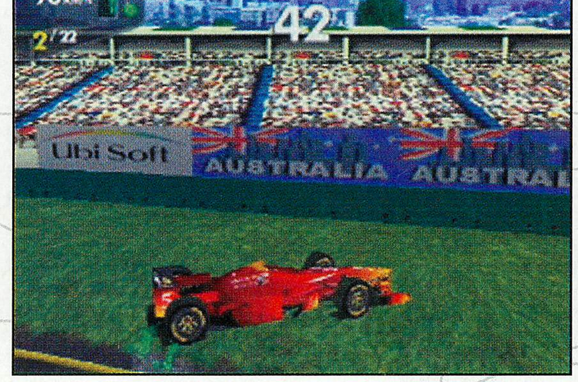
Monsieur plus est passé par là

D'accord, me direz-vous, mais la version japonaise proposait déjà le choix entre arcade et simulation. Alors, où est la nouveauté ? Elle réside tout simplement dans la jouabilité. La prise en main des véhicules dans le mode arcade était beaucoup trop proche de celle que l'on avait dans le mode simulation et à la moindre erreur, le véhicule partait en tête à queue. Ce qui rendait le jeu trop ardu et pas assez fun pour le commun des mortels. La principale amélioration réside donc dans le mode arcade, qui permet même aux novices de s'amuser. Attention, je n'ai pas dit que ce mode était facile pour autant, mais néanmoins, les monoplaces se contrôlent avec plus de facilité. Plus besoin, désormais, d'avoir son permis de F1 pour avoir une chance de finir en tête. Pour bien marquer la différence avec le mode simulation, un checkpoint a également été ajouté. Pas de doute possible, donc, nous sommes bien en présence d'un



Pour un premier jeu de F1 sur Dreamcast, Monaco GPRS 2 ne s'en sort pas trop mal. Si le jeu a été légèrement amélioré graphiquement, on peut toujours lui reprocher une prise en main beaucoup trop délicate. Elle ne satisfera que les puristes du genre, c'est-à-dire les joueurs qui ne se trouvent pas forcément sur console.

Fred



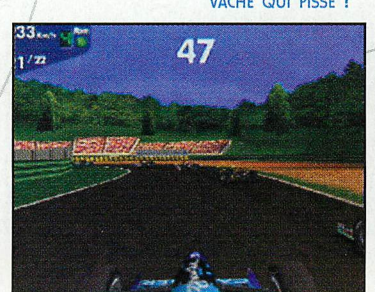
Y'EN A QUI FONT GRAVIER... ET D'AUTRES QUI FONT GAZON, COMME MOI !

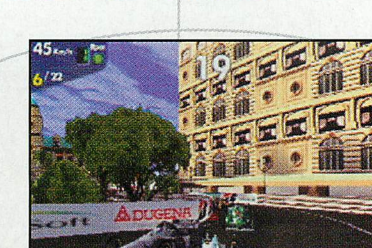


COMME DIRAIT MA GRAND-MÈRE : "VAIN DIOU, ÇA PLEUT COMME VÂCHE QUI PISSE !"

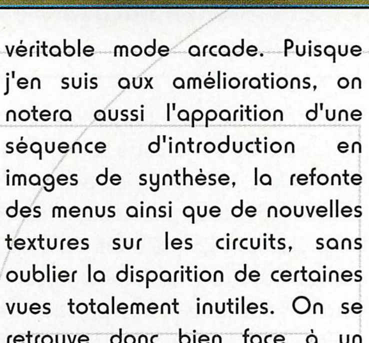












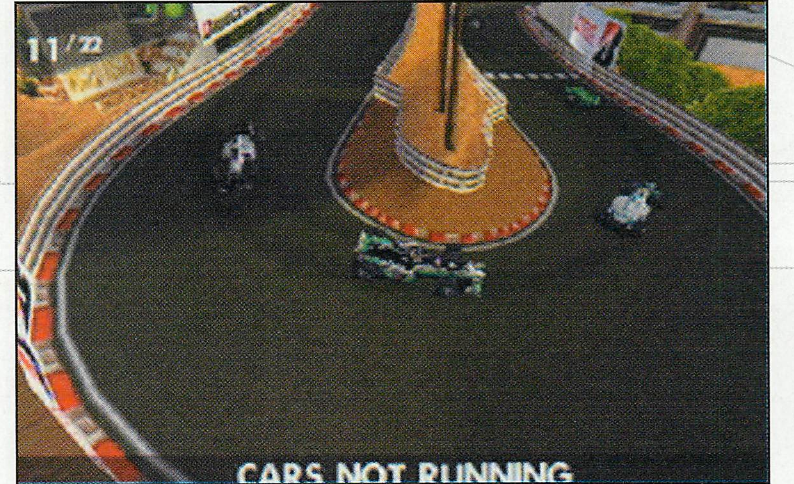
véritable mode arcade. Puisque j'en suis aux améliorations, on notera aussi l'apparition d'une séquence d'introduction en images de synthèse, la refonte des menus ainsi que de nouvelles textures sur les circuits, sans oublier la disparition de certaines vues totalement inutiles. On se retrouve donc bien face à un Monaco GPRS 2 amélioré.



Leader incontesté

Pour le reste, pas de surprise. On reprend les mêmes et on recommence. Arcade, simulation ou Rétro (voitures de course des années 50), il y en a pour tous les goûts. A la différence près que désormais le jeu est désormais accessible à tous les types de joueurs. Au niveau des reproches, on regrette une nouvelle fois l'absence de licence pour les différentes écuries, un mode deux joueurs qui souffre toujours de ralentissements assez gênants nuisibles au plaisir d'affronter un concurrent humain, ainsi qu'une vue interne aussi peu pratique qu'auparavant. Même topo pour la partie technique. Animation, graphismes (hormis les nouvelles textures) et bruitages n'ont pas vraiment changé depuis la version NTSC. Cela dit, ce n'est certainement pas l'aspect du jeu le plus critiquable. Pour l'instant, Monaco GPRS 2 confirme donc sa position de leader dans le domaine de la F1. Il ne reste donc plus à Ubi Soft qu'à revoir certains éléments comme la vitesse d'animation en vue cockpit ou les graphismes (ceux de F1 World Grand Prix sont plus réalistes) pour nous proposer un futur Monaco GPRS 3 au top du genre.

Vincent



Le circuit de Monaco est toujours aussi beau et difficile que dans la réalité.



16 Graphismes

En dehors de quelques nouvelles textures, on note peu de différences graphiques avec la version japonaise. Belle modélisation des circuits et des monoplaces.

16 Animation

C'est fluide et rapide, mais de multiples ralentissements viennent encore perturber les courses. Et je ne parle même pas du mode 2 joueurs...

13 Son

On reste dans la sobriété la plus extrême avec des bruitages de moteurs convaincants (sans être exceptionnels), et quelques rares commentaires vocaux de temps à autre.

16 Jouabilité

Tous les types de joueurs y trouveront leur compte. Le mode simulation est toujours aussi complet et pointu, mais le mode arcade a été revu pour procurer autant de plaisir aux novices. Chaque mode propose une prise en main différente.

16 Intérêt

Le jeu est difficile et suffisamment complet pour passionner les amateurs de F1 pendant de nombreuses heures. Ajoutez à cela un mode arcade agréable et un mode Rétro en bonus, et vous obtenez un titre à la durée de vie correcte.

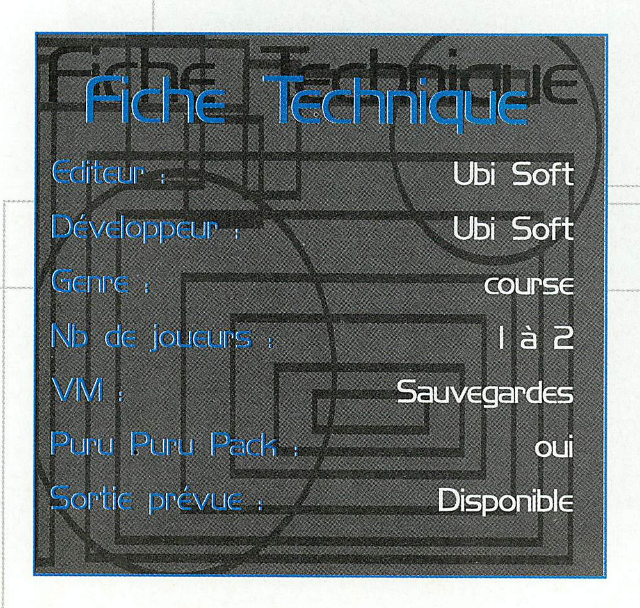
En Conclusion

Avec ses diverses améliorations, Monaco GPRS 2 assure sa position de leader dans le domaine de la F1 sur console. Complet, difficile, mais accessible malgré tout aux non-spécialistes du genre, il demeure donc la référence du moment.

90 %

Speed Devils

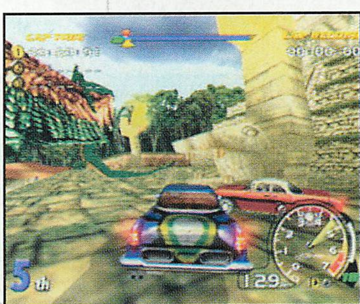
Les jeux européens débarquent en force sur Dreamcast. Après le fabuleux Trickstyle, c'est au tour de Speed Devils de faire son cinéma. Décors de folie, bolides démentiels, animation rapide et mode 2 joueurs, rien ne semble manquer à ce titre pour atteindre les plus hauts sommets. Rien, ou presque ! En fait, Speed Devils pourrait bien être la nouvelle victime d'un virus qui semble toucher toutes les conversions PC sur console. Pour connaître la réponse à ce cruel dilemme, **tournez donc la page !**



TESTS







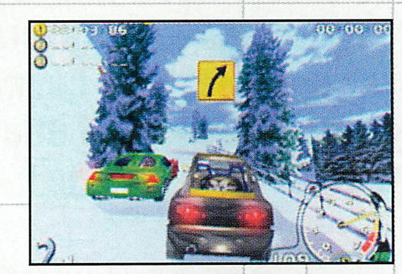




Les dérapages sont monnaie courante dans un jeu comme Speed Devils !

Indéniablement, Speed Devils n'est pas un jeu comme les autres ! J'avoue que je l'attendais avec une grande impatience. Et croyez-moi, cela n'a pas été facile de l'arracher des mains de Vincent (il cherche constamment à tester tous les jeux de course !). Après cet affrontement titanesque, j'étais prêt à atteindre le nirvana ludique. Eh oui, en tant que fan de la première heure de l'antique Destruction Derby (j'ai passé de nombreuses nuits blanches sur la version Saturn) et adorateur de la série des Mad Max (ah, le V8 de Mel Gibson !), j'espérais bien qu'un soft reprenant le concept de l'un et l'ambiance de l'autre débarquerait sur Dreamcast. Pourtant, je ne suis pas un passionné des conversions PC. Si les micro-ordinateurs sont rois dans le

«Si les micro-ordinateurs sont rois dans le domaine des jeux d'aventure ou des Doom-like, ils ont encore à apprendre la signification du terme "jouabilité" pour atteindre le niveau des jeux d'arcade disponibles sur console.»

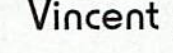


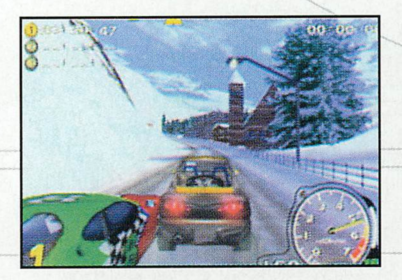
Tous les chemins ne mènent pas forcément à Rome !

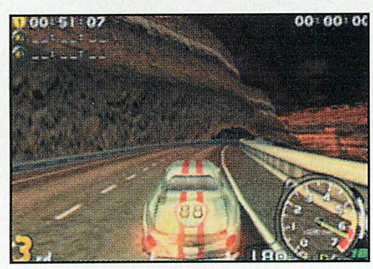
avis

Speed Devils est un bon jeu d'arcade, bénéficiant d'une excellente réalisation, mais il lui manque un petit quelque chose pour être un véritable hit. Le mode championnat propose un challenge intéressant, mais à force de se retrouver seul en tête ou loin derrière, on finit par s'ennuyer.

Vincent









La vision arrière est bien pratique pour repérer tous les pirates de la route qui veulent vous doubler.









Couper n'est pas jouer

La qualité la plus flagrante de Speed Devils, c'est la présence d'un nombre incroyable de raccourcis au long des différents circuits. Il n'est pas rare d'en trouver plus de quatre ou cinq pour chacun d'entre eux. Si certains raccourcis sont faciles à trouver, d'autres demandent un peu plus de recherche (ex : la traversée d'une grange, le passage d'un pont suspendu...). Une chose est sûre, vous passerez un bon moment à essayer de les trouver. Cependant, méfiez-vous des culs-de-sac comme un certain château qui m'a fait perdre pas mal de temps. A vous de jouer !

«Dans Beetle Adventure, le joueur participait à des courses rapides dans des décors somptueux où les raccourcis étaient très nombreux et où les adversaires brillaient par leur quasi-absence. Pas de doute, Speed devils est bien fabriqué sur le même moule.»

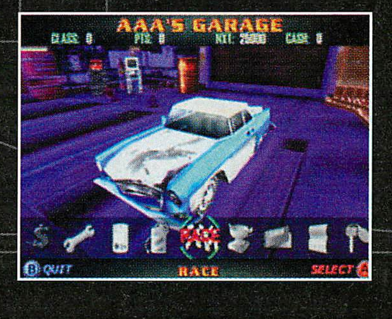
domaine des jeux d'aventure ou du Doom-like, ils ont encore à apprendre la signification du terme "jouabilité" pour atteindre le niveau des jeux d'arcade disponibles sur console. Cependant, rassurez-vous, les petits génies de chez Ubi Soft ont pensé à retravailler entièrement leur bébé sur ce plan et cela mérite d'être salué. Maintenant, place à l'action !

Pièges et bitume

Le mieux, pour se faire une petite idée du jeu, reste de s'attaquer au mode Arcade. Après avoir choisi une bonne caisse (elles ont vraiment du style !), lancez une petite course, vous m'en direz des nouvelles. En fait, moi j'ai eu l'impression de jouer à Beetle Adventure sur Nintendo 64. Oui, je sais, vous détestez lorsque l'on parle des autres machines ! Mais il faut reconnaître que le concept

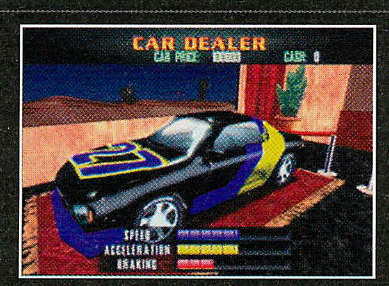
The best of the best

Le mode Championnat se révélera idéal pour les joueurs qui aiment explorer un jeu à 100%. Au départ, vous commencez avec une voiture d'occasion en assez mauvais état (quelle honte !). Au fil des courses, vous pourrez défier certains de vos adversaires pour acquérir un maximum d'argent. Cette récompense en monnaie sonnante et trébuchante vous sera fort utile pour réparer votre épave, pour l'améliorer avec l'option de tuning ou pour acheter une voiture un peu plus performante. Il vous faudra gérer votre argent judicieusement dans la stratégie qui consiste à venir à bout des quatre différentes divisions. Allez, courage !

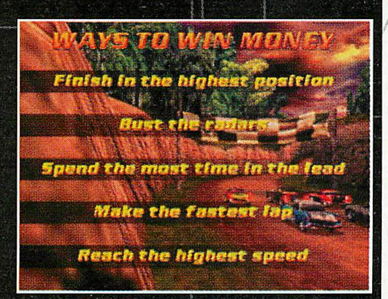












TESTS

> «Si vous êtes vraiment bons, vous gagnerez suffisamment d'argent pour acheter un nouveau monstre nettement plus performant. Quand on sait que ce championnat est réparti en quatre ligues d'une difficulté croissante, on se dit que l'on est pas près de s'ennuyer.»

de Speed Devils ressemble beaucoup à cet excellent jeu. Dans Beetle Adventure, le joueur participait à des courses rapides dans des décors somptueux où les raccourcis étaient très nombreux et où les adversaires brillaient par leur quasi-absence. Pas de doute, Speed Devils est bien fabriqué sur le même moule. Les décors que vous traverserez sur les 13 tracés sont vraiment superbes d'un point de vue graphique. Quant aux raccourcis, ils sont si nombreux qu'il vous faudra de nombreux essais pour les trouver tous. Si les qualités sont identiques, il en va malheureusement de même pour les défauts. En effet, si Speed Devils s'avère somptueux d'un point de vue technique (Sega Rally 2 peut aller se rhabiller, et il est aussi un peu creux. Lors des courses, soit vous serez largués par vos adversaires, soit ce sont eux qui seront largués. Tout cela laisse donc une désagréable impression de vide, sentiment confirmé par l'absence d'armes ou de bonus (malgré la présence discrète de la nitro).

De l'intérêt du Championnat

Le mode le plus complet reste le Championnat. Ce dernier vous permettra d'effectuer une carrière complète de pilote en commençant avec une véritable épave (et encore, c'est un euphémisme !). Ensuite, vous pourrez l'améliorer et la réparer en gagnant de l'argent. Pour cela, vous disposerez de plusieurs méthodes : en terminant premier d'une course, en gagnant un duel (vous pourrez parier de l'argent contre un adversaire précis) ou en accomplissant des records de tours. Si vous êtes vraiment bon, vous gagnerez suffisamment d'argent pour acheter un nouveau monstre nettement

Oh, la zolie voiture !

Dès le départ (dans le mode arcade !), vous aurez accès à une quinzaine de monstres de la route dignes des meilleurs poursuites de Mad Max. Ces bolides seront d'ailleurs disponibles dans 16 coloris différents (impressionnants !). Leur comportement varie vraiment en fonction du type de terrain rencontré ou du tracé d'un parcours. Les tacticiens de la route apprécieront la présence d'une option "nitro" capable de déséquilibrer une course. Le plus fort réside tout de même dans la déformation en temps réel des cercueils d'acier (à la manière de l'antique Destruction Derby).









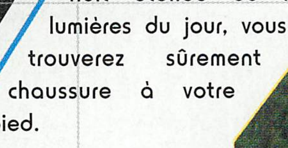




Un p'tit duel ?

Si vous avez terminé entièrement le mode Arcade et le mode Championnat, vous pourrez toujours essayer le mode 2 joueurs avec un copain. Pour ce faire, les programmeurs ont eu l'ingénieuse idée d'inclure plusieurs épreuves différentes pour varier les plaisirs. Cela permet ainsi d'accéder à un duel classique, un record de temps, un record de distance, un mode Special Challenge et un mode Defend and Attack où l'on s'affronte à la manière d'une course de stock-car. Si vous ne trouvez pas votre bonheur dans tout ça... !



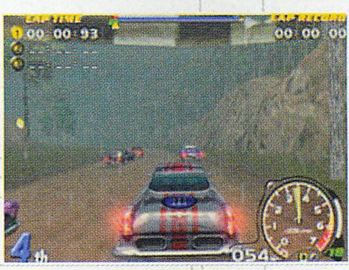




Il fait trop chaud pour travailler

Les puristes du bitume apprécieront la possibilité de pouvoir régler le climat de chaque course. Qu'il pleuve comme vache qui pisse, que le brouillard se pose sur la route comme la mouche sur le lait ou que le soleil décide de frapper d'insolation tous les apprentis-conducteurs, vous devrez assurer en toute circonstance ! Dans la même veine, vous pourrez aussi choisir le moment de la journée pendant lequel vous souhaitez courir. Que vous appréciiez le soleil couchant, la nuit étoilée ou les lumières du jour, vous trouverez sûrement chaussure à votre pied.







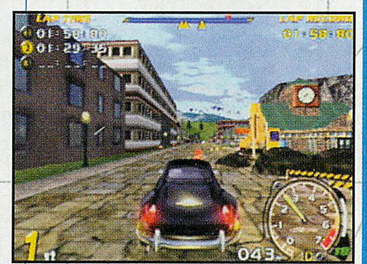














Y'a des matins comme ça !

Si vous avez l'impression d'être un peu seul sur la piste, c'est que vous avez mal regardé ! En effet, les programmeurs ont pensé à ajouter toutes sortes de petites animations pour égayer leur soft. Vous aurez ainsi la possibilité de croiser des volcans, des éboulements, un deltaplane, la Patrouille de France, des soucoupes volantes, les Dents de la mer, King Kong, un tyranosaurus rex... Certains d'entre eux pourraient bien vous poser des problèmes ! Il y en a sûrement d'autres cachés au détour d'un raccourci, mais je ne vous gâche pas plus longtemps le plaisir...

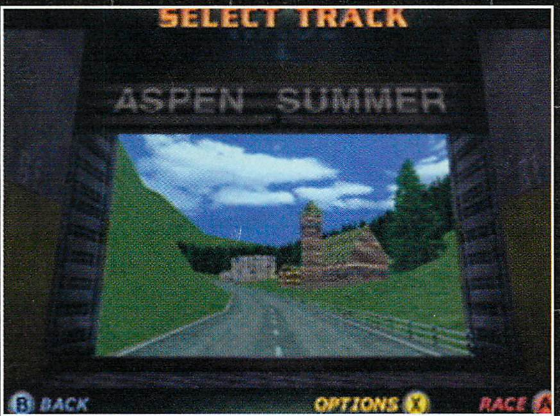


Pour tous les goûts

Pour explorer le jeu à fond, il vous faudra maîtriser les 13 parcours du jeu. Ces derniers sont extrêmement variés. Les tracés sont longs et fort peu monotones. En plus des petites animations et des différents raccourcis, vous aurez aussi la possibilité de changer les conditions climatiques pour apporter de nouvelles couleurs aux paysages. De plus, ne croyez pas que vous bouclerez un tour en 10 secondes. Croyez-moi, vous aurez largement le temps de jouer les touristes avec trois tours.









plus performant. Quand on sait que ce championnat est réparti en quatre ligues de difficulté croissante, on se dit que l'on est pas près de s'ennuyer. Cependant, comme j'ai pu vous l'expliquer précédemment, le ramage n'est pas à la hauteur du plumage. Pour juger pleinement Speed Devils, il ne faut surtout pas se laisser griser par la fluidité de l'animation ou par la beauté des décors.

Un avis mitigé pour un très bon jeu

Certains lecteurs pourront me trouver un peu dur à l'égard de Speed Devils, mais c'est justement parce que je l'aime bien. On prend quand même beaucoup de plaisir à manier ces superbes bolides tant leur maniabilité se rapproche de celle des meilleurs jeux d'arcade, simple et efficace. De plus, on est facilement impressionné par les nombreux détails visuels intégrés dans les différents parcours ou par la rapidité des courses. C'est donc d'autant plus rageant de s'en lasser au bout de quelques heures : ça laisse comme un goût amer dans la bouche. Enfin, il faut croire que c'est le destin de toutes les conversions PC sur Dreamcast (on retrouvait ces défauts dans Incoming et Suzuki Alastare Extreme Racing). Je ne peux m'empêcher de penser qu'avec une ou deux options supplémentaires, Speed Devils serait devenu la référence sur Dreamcast. Cela dit, l'équipe canadienne qui a conçu ce titre nous a gratifiés d'une conversion largement supérieure à la moyenne, c'est déjà un exploit. En clair, si vous êtes un mordu du volant, vous pouvez vous laisser tenter sans problème puisque seul Sega Rally 2 lui arrive à la cheville. A vos manettes !

Neo Alex

avis

Avec Speed Dévils, Ubi Soft nous offre un jeu de course agréable et fun. Il manque juste un petit quelque chose pour en faire un must. Le jeu aurait gagné à être plus speed. On peut reprocher aux adversaires de ne pas être assez agressifs. Le mode championnat en revanche, très intéressant, vous tiendra longtemps en haleine.

Fred

16 Graphismes

Les décors sont superbes mais un peu vides. C'est vraiment dommage car cela rajoute à l'impression générale de fadeur. Enfin, ne soyons pas difficile, les graphismes sont le point fort de Speed Devils et il suffit d'y jouer pour s'en convaincre.

15 Animation

Relativement rapide et fluide, l'animation est de bonne qualité. Il convient toutefois de signaler qu'il est très rare de trouver plus de quatre adversaires en même temps à l'écran. J'ai du mal à croire que Dreamcast ne soit pas capable de mieux !

15 Son

Les musiques conviennent plutôt bien, mais s'avèrent au final très répétitives. Du côté des bruitages, c'est plus que correct, même si quelques digitalisations vocales supplémentaires auraient été bienvenues (comme des injures, par exemple !).

17 Jouabilité

La prise en main est excellente et n'importe qui peut maîtriser son véhicule en quelques secondes. La conduite s'avère très simpliste et ne nécessite pas de subtilités particulières.

14 Intérêt

Entre le championnat, les cinq styles de jeu du mode multijoueurs et le mode Arcade, vous en aurez pour votre argent. Le problème, c'est que vous risquez de vous ennuyer au bout d'un certain temps à chercher vainement vos adversaires.

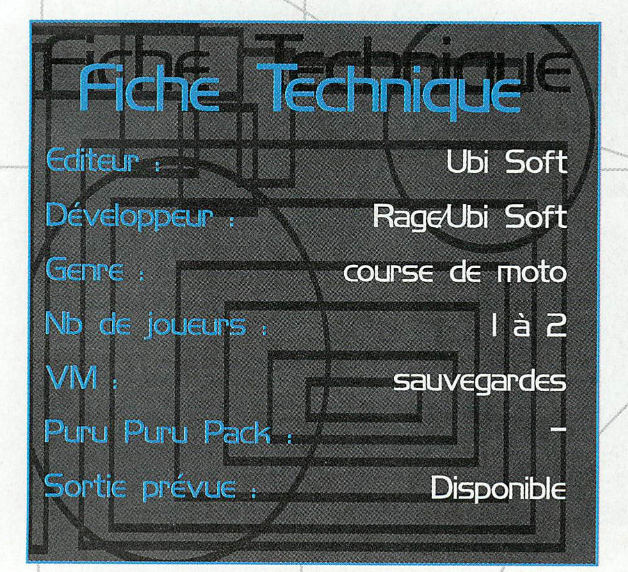
En Conclusion

Speed Devils laisse un léger goût amer dans la bouche. Techniquement, ce titre d'Ubi Soft est l'un des meilleurs sur Dreamcast. Malheureusement, le fun s'avère des plus limités et vous risquez de rapidement passer à autre chose dès que vous l'aurez terminé. Un bon jeu, qui aurait pu devenir incontournable avec quelques options supplémentaires (armes, pièges...).

90 %

Suzuki Alstare Extreme Racing

Alors que tout le monde attendait, par exemple, un Manx TT de chez Sega, c'est finalement du côté d'Ubi Soft qu'est venu le premier jeu de moto sur Dreamcast. Après une sortie en demi-teinte au Japon, Suzuki Alstare Extreme Racing fait son apparition en Europe dans une version revue et corrigée par Ubi.



Fiche Technique

Editeur :	Ubi Soft
Développeur :	Rage/Ubi Soft
Genre :	course de moto
Nb de joueurs :	1 à 2
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	-
Sortie prévue :	Disponible

TESTS



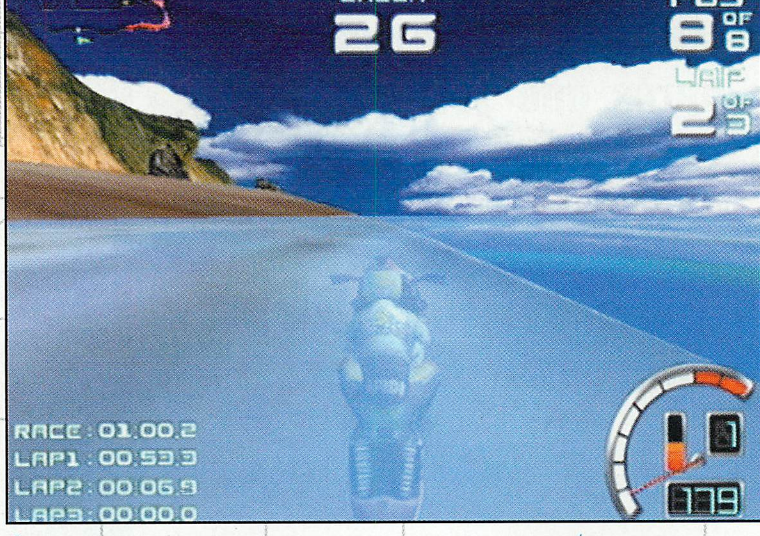


«Redline Racer au pays du soleil levant et rebaptisé Suzuki Alstare Extreme Racing a subi de nombreux changements et améliorations avant de recevoir l'aval pour une sortie française.»

Lorsque les dirigeants de Sega nous avaient affirmé que la sortie différée des jeux européens était un avantage et non pas un inconvénient, j'avais été plutôt sceptique. Il ne fallait pas. Avec Suzuki Alstare Extreme Racing, Ubi Soft nous prouve que l'on peut tirer parti de ce qui peut sembler à première vue un handicap. Redline Racer au pays du soleil levant et rebaptisé Suzuki Alstare Extreme Racing a subi de nombreux changements et améliorations avant de recevoir l'aval pour une sortie française. Le jeu a entièrement été refait, et quand j'écris refait, ce ne n'est pas un mot à la légère. Tous les petits défauts qui pouvaient entacher Redline Racer ont été revus et corrigés afin de coller au mieux aux attentes des joueurs européens.

Des changements visibles

Commençons par ce qui est peut-être le plus visible : les graphismes et plus particulièrement les motos. Comme vous devez vous en douter au vu du nom du jeu, les bolides ne sont plus les mêmes. Ubi Soft a réussi à obtenir la licence des motos Suzuki. A ce sujet Ubi Soft a d'ailleurs lié une alliance exclusive avec le constructeur pour une durée de cinq ans. Vous retrouverez donc les modèles les plus célèbres de la marque comme la GSX R600 ou la



Comme vous pouvez le constater certains bugs sont toujours présents dans le jeu.



Les concurrents ne font jamais aucune faute.

Avis

Franchement, je ne sais pas quoi dire de Suzuki, tant sa version française me semble sans intérêt. Certes les graphismes sont infiniment plus beaux que ceux de la version japonaise, mais la jouabilité restant toujours aussi problématique, je ne vois pas ce qui pourrait me pousser à me montrer indulgent envers ce titre. Achetez plutôt Trickstyle, il est beaucoup plus beau et plus fun. A vous de voir !

Neo Alex

GSX R750. Pour l'occasion, les bolides ont entièrement été remodélisés. Les véhicules ressemblent beaucoup plus à des motos qu'auparavant. Les circuits, au nombre de douze courses réparties en neuf championnats, ont eux aussi fait l'objet d'une refonte totale. Si l'on retrouve l'esprit de chacun des circuits présents dans Redline Racer, ils ont en revanche tous été remodelés. Les tracés ne sont plus les mêmes. Les courbes qui posaient quelques problèmes ont été adoucies et repensées pour éviter les sorties de routes inopinées. Les circuits paraissent beaucoup plus naturels. On remarque aussi que les routes sont beaucoup plus larges. Il n'y a plus de problème d'embouteillage et il n'est plus nécessaire non plus de viser le milieu de la piste pour être sûr de ne pas accrocher les bas-côtés. Ne cherchez pas une quelconque trace de simulation, Suzuki était et reste un jeu d'arcade principalement basé sur le fun.

«Si Suzuki Alstare Extreme Racing est indéniablement meilleur que son homologue destiné à la Dreamcast japonaise, malheureusement certains bugs persistent.»



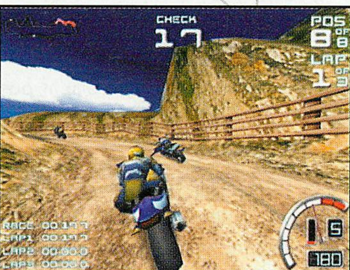
La vue intérieure est totalement injouable.

Terminé la haute voltige

La jouabilité, qui était un des gros points noirs de Redline Racer, a elle aussi été améliorée. Fini les sauts à quinze mètres de haut au moindre choc contre les décors ou les autres adversaires. Grâce à cette nouvelle mesure, le jeu est désormais beaucoup plus facile et agréable à jouer. Maintenant la moto colle tellement bien à la route que cela vous permettra même quelques fantaisies. Les bolides adhérent à pratiquement toutes les surfaces et vous vous retrouverez parfois en train de rouler sur des murs à la verticale. Si Suzuki Alstare Extreme Racing est indéniablement meilleur que son homologue destiné à la Dreamcast japonaise, malheureusement certains bugs persistent. Le clipping est certes beaucoup moins présent que dans Redline Racer, mais il reste encore de nombreux autres petits problèmes. Il n'est pas rare de se retrouver encore bloqué dans les décors après une petite sortie de route sans jamais pouvoir en ressortir. A la longue cela devient très vite énervant et on se sent souvent pris d'une irrésistible envie de jeter le paddle contre le mur. Autres petits détails, sur certaines courses on peut apercevoir des traces noires le long des pistes avec l'apparition des polygones. Lorsque l'on compare les versions japonaises et européennes, tout ceci apparaît bien mineur. Compte tenu du nombre d'améliorations apportées au jeu, on peut dire que le résultat est plus qu'appréciable.

Fred







Contrairement à Redline Racer, le pilote remonte beaucoup plus rapidement sur son engin.

16 Graphismes

Les décors et les motos ont été améliorés par rapport à la version japonaise.

17 Animation

Il n'y a aucun problème de ce côté-là. Il n'y a pas le moindre ralentissement par rapport à la version japonaise. Fait non négligeable, il n'y a pas la moindre trace de bandes noires à l'horizon.

15 Son

Si la jouabilité n'est toujours pas exempte de tout reproche, Ubi Soft a en revanche fait de gros efforts pour que le jeu devienne agréable et intéressant à jouer.

14 Jouabilité

Mis à part les petits problèmes de caméra, il n'y a rien à redire. Les personnages répondent au doigt et à l'œil.

15 Intérêt

L'intérêt de Suzuki est principalement dû au fait que les jeux de moto se font très rares sur console. De plus, si l'on considère le nombre de courses et de motos disponibles, Suzuki est un jeu d'arcade qui peut s'avérer intéressant.

En Conclusion

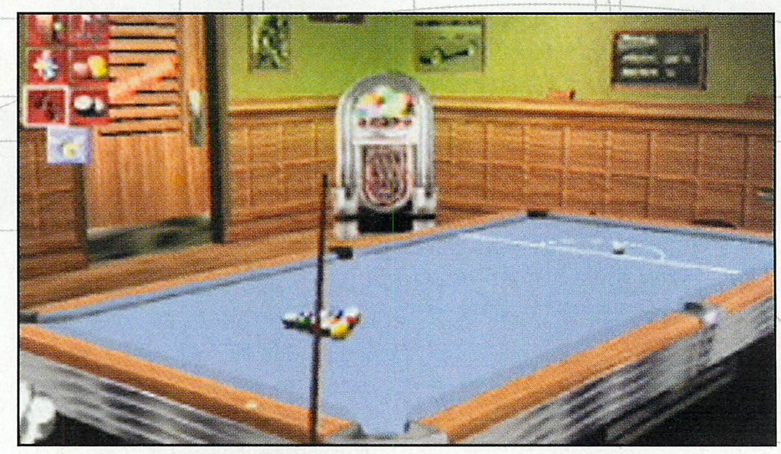
Si Suzuki est encore loin de ce que l'on pourrait attendre d'un jeu de moto sur Dreamcast, on ne peut nier que dans l'ensemble il tient la route. Sans être un chef-d'œuvre Suzuki est un jeu qui vous fera patienter en attendant mieux.

75 %

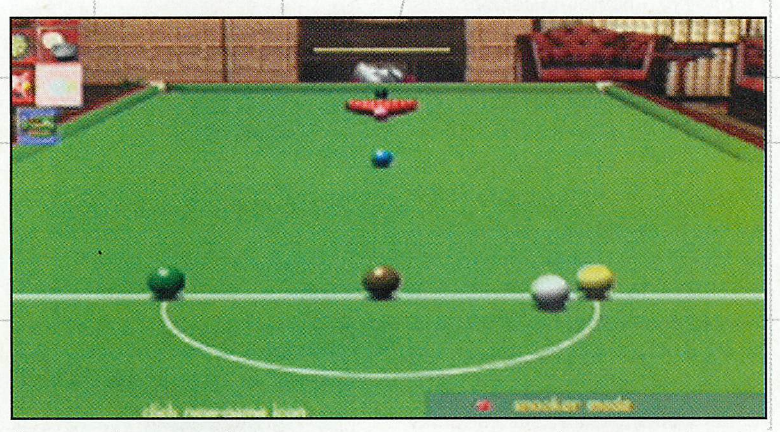
Jimmy White Cueball

Comment vous décrire mon immense étonnement ? Je croyais naïvement que madame Ségolène Royal ferait respecter partout le principe d'interdiction du bizutage. Au sein de notre rédaction, l'information ne semble pas avoir «touché» au demeurant, notre rédacteur en chef. Pour ma première participation à votre magazine préféré, me voila avec la tache ô combien exaltante de tester la première simulation de billard sur Dreamcast : Jimmy Cuebal. L'effet de surprise un peu atténué, c'est sans à-priori (trop négatif) que je me suis plongé dans ce monde bien particulier du billard, et grand bien me fasse : j'aurais appris quelque chose.

Jimmy White Cuebal connaît bien son sujet. Et les programmeurs ont pensé à tout pour chacun des deux types de billard que vous pouvez pratiquer. Le «Pool» se déroule dans une pièce avec une tendance «saloon» de luxe. Elle rappelle l'origine américaine de cette façon de jouer. Chaque détail à été pensé et est aménageable à votre goût. Le juke-box diffuse un rock un peu désuet (ce n'est pas du heavy metal, quoi) et met à votre disposition plusieurs morceaux différents. Il y a un bar avec tous ses accessoires, des banquettes en cuir simple, les couleurs sont vives et unies. Le «Snooker» pour sa part se pratique dans un salon à tendance britannique. Le feu crépite dans la cheminée. La musique mise sur le registre du classique. Les couleurs sont un peu plus intimes avec une dominante pour le vert. Les fauteuils sont en cuir de valeur et de petites tables basses sont censées accueillir d'éventuelles tasses de thé. Graphiquement, les décors sont très soignés et donnent un ton «intime» et particulier au titre. La prise en main du jeu dépend du menu. ceux qui n'ont jamais joué au billard et qui ne sont pas particulièrement passionnés auront quelque difficulté. Les règles du «pool» et du «snooker» sont scrupuleusement respectées. Un tableau met à votre disposition l'éventail de coups que vous pouvez effectuer. Sept sont disponibles. Vous pouvez même remettre de la craie sur votre queue afin que l'effet que vous voulez donner à la boule soit encore plus accentué. Quelle que soit la méthode utilisée, elle permet de tout réaliser sans aucun problème et colle parfaitement avec la réalité. Vous pouvez aussi incliner votre queue dans



C'EST LA CONSOLE QUI GÈRE CHAQUE DÉBUT DE PARTIE.



ATTENTION, L'ORDRE EST TRÈS IMPORTANT ET CHACUN DOIT RESPECTER À LA LETTRE LE RÈGLEMENT, SOUS PEINE DE DISQUALIFICATION.

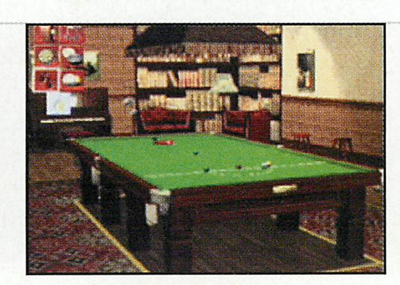
«Jimmy Cueball est vraiment réservé aux lassés des sensations fortes et aux vrais passionnés. Pour les autres, ne commencez pas à vous prendre pour Tom Cruise dans «La couleur de l'argent»»

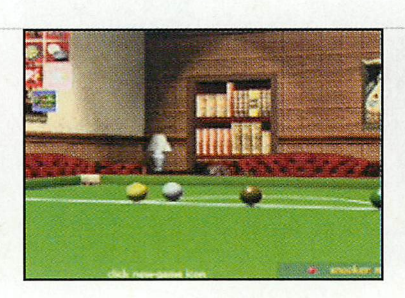


Qu'est ce que c'est beau ! C'est vraiment très beau. Je crois même que c'est uniquement beau.
La variété des coups et des options est grande, mais alors où est l'intérêt de mettre entre 350 et 400 Francs dans un jeu, alors qu'il est si simple d'aller faire une partie bien réelle et tellement plus palpitante au bistrot du coin pour seulement 5 Francs ? Ah si, peut-être UN intérêt : après la partie sur Dreamcast, tes habits ne sentent pas la cigarette...

Hervé



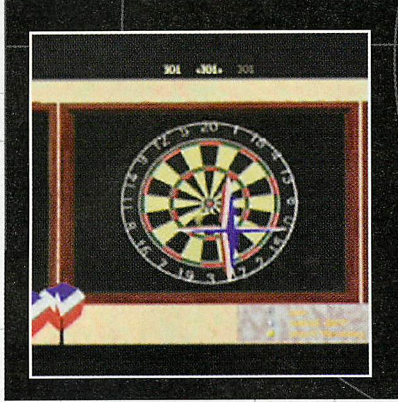




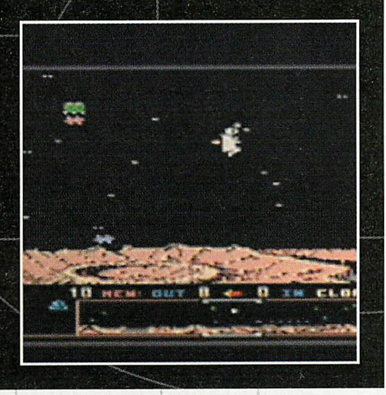


Jimmy Cueball a plusieurs cordes à son arc.

Vous pouvez faire une petite pause dans la partie de billard que vous avez engagée et jouer à un jeu de fléchettes, ou à un jeu vidéo, en particulier ici, Drop zone. On se demande vraiment ce qu'ils viennent bien faire ici, dans la mesure où cela ne constitue pratiquement aucun intérêt.

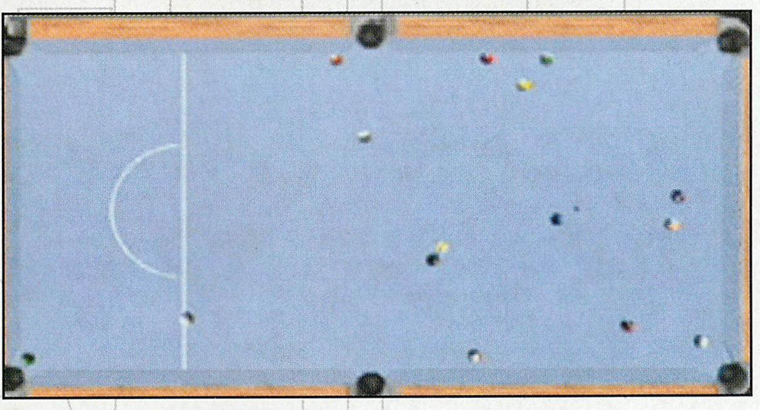




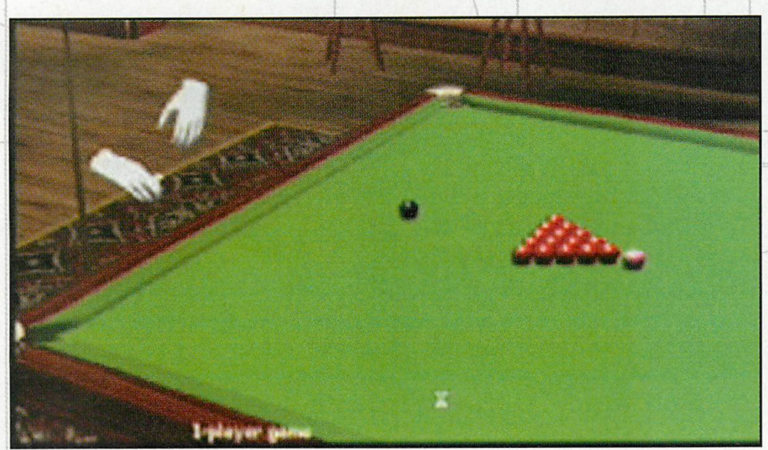




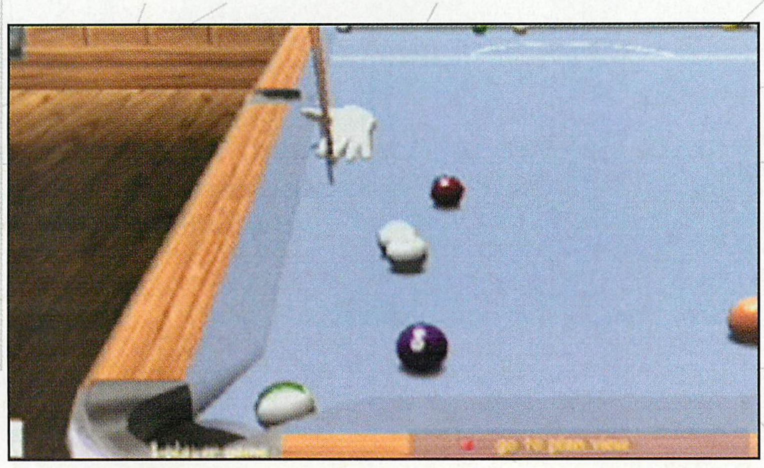
La boule blanche est la pièce maîtresse dans votre jeu : évitez de la mettre dans une des poches.



Vous pouvez sélectionner cet angle, afin d'avoir une vue d'ensemble de la surface de jeu.



La tension est à son maximum, les boules sont prêtes, à vous de jouer.



Encore un autre angle de vue qui vous permet d'être beaucoup plus proche de la table et qui vous plonge un peu plus dans l'ambiance.

tousles sens. La jouabilité est donc très bien pensée et ne néglige aucun paramètre. Vos adversaires sont gérés par la console et le but est de les battre un par un dans des parties plus ou moins longues selon vos souhaits. Chaque victoire permet de débloquer votre nouveau challenger qui est plus fort que le précédent. Un mode deux joueurs est aussi disponible. Vous pouvez jouer à deux (l'un contre l'autre), ou par équipes. Jimmy Cueball est vraiment réservé aux lassés des sensations fortes et aux vrais passionnés. Pour les autres, ne commencez pas à vous prendre pour Tom Cruise dans «La couleur de l'argent» car l'ambiance sérieuse très orientée «Tourtel» et «1664» ne permet pas de vous fouler la main avec le paddle. On vous rappellera seulement que Jimmy white Cuebal est à consommer avec modération car « l'abus d'alcool peut nuire gravement à la santé».

El tuco

18 Graphismes

Les graphismes sont vraiment excellents et traduisent de façon irréprochable l'ambiance du billard.

18 Animation

Aucun problème de réalisme. L'atmosphère est en adéquation avec le jeu.

16 Son

Le son est conforme à la réalité. Une musique un peu plus sympa aurait évité l'ennui.

17 Jouabilité

Aucun bug (ce serait quand même dommage) et une fluidité impeccable.

02 Intérêt

Deux modes de jeu seulement (pas de billard français, pourtant simple et plus accessible). Réservé uniquement aux ultra-passionnés.

En Conclusion

Il n'y a que l'intérêt qui pêche, mais la cible des joueurs potentiels est beaucoup trop restreinte.

55 %

Incoming

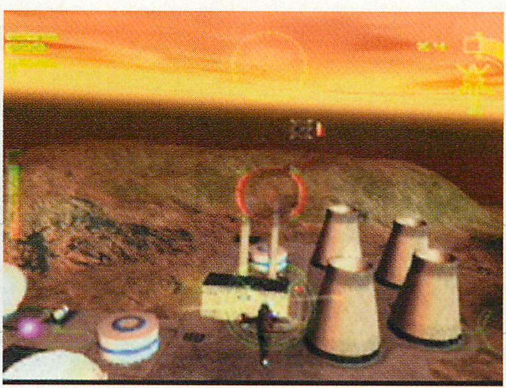
Vous vous souvenez certainement du magnifique test de Vincent concernant Incoming. Il s'était montré plutôt dithyrambique. Aujourd'hui, c'est à mon tour de m'attaquer à ce shoot'em up venu tout droit de l'univers PC. Qu'en est-il vraiment de sa conversion sur Dreamcast ? Les puristes regretteront l'absence de la phase de stratégie trouvable sur la version micro-ordinateur, mais les possesseurs de consoles se féliciteront d'une jouabilité devenue plus instinctive. Quant à savoir si Incoming est un bon jeu, je vous laisse le soin de lire les deux pages qui suivent pour vous en faire une petite idée.



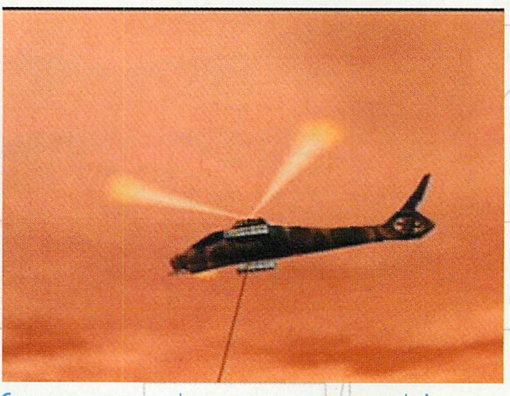
Fiche Technique

Editeur :	Sega
Concepteur :	Rage software
Type :	shootem up
Nb de joueurs :	1 à 2
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	Puru Pack
Sortie prévue :	dispo





Souvent, on vous demandera de protéger votre base des assauts ennemis.



Certaines missions nécessitent un peu de doigté. Ici, il s'agit de transporter une caisse.

Comme d'habitude dans la majorité des shoot'em up, votre mission est de défendre la Terre contre une armée d'envahisseurs extraterrestres en quête de nouveaux territoires à conquérir.

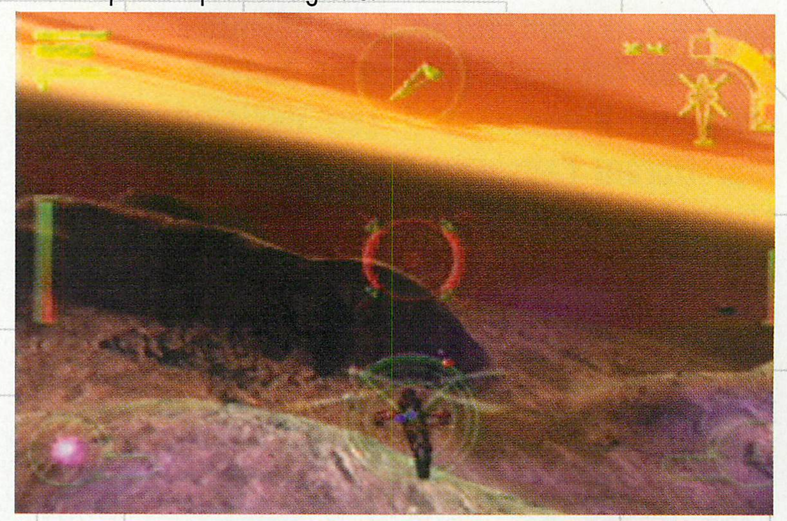
Pour cela, vous disposerez de trois modes de jeu différents pour un maximum de plaisir. Ne vous attendez pas à faire dans la dentelle, le bourrinage sera votre règle d'or. En fait, même si ce titre dispose d'un visuel très proche de celui d'Air Force Delta, ce n'est qu'une apparence. La seule difficulté réside dans le pilotage des différents véhicules disponibles pour remplir l'ensemble des missions.

La guerre est déclarée

Le premier mode de jeu est celui qui permet d'entamer une véritable campagne, à la manière d'un jeu de stratégie PC. Le jeu est alors divisé en plusieurs pays découpés en missions de difficulté croissante. Chaque mission vous demandera de changer de véhicule et d'objectifs. Pour évoluer efficacement dans cet univers en 3D temps réel, vous disposerez d'un radar qui rappelle furieusement celui des Wing Commander, avec des alliés représentés par des points bleus et des ennemis par des points rouges. Si cela ne vous suffit pas, vous avez aussi en haut de l'écran une flèche tridimensionnelle qui change de couleur et de direction suivant vos objectifs.

Pour les bourrins de service

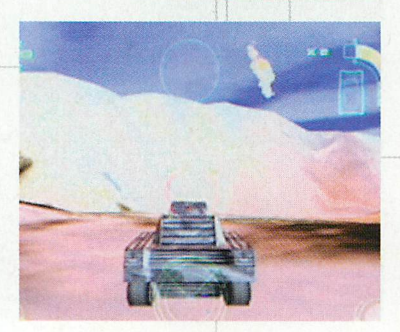
Si ce mode vous semble trop com-



Le radar vous sera bien utile pour repérer vos cibles principales. En haut de l'écran, une flèche en 3D vous indiquera toujours l'objectif de base.








Inutile de s'acharner sur ce pauvre bouclier énergétique. Il faut d'abord détruire son générateur pour le désactiver.


Il est pas beau mon avion ?

pliqué, vous pouvez toujours essayer le mode Arcade où les tableaux se suivent sans se ressembler et sans s'influencer. Adieu les petites subtilités et les contraintes du mode Campagne, et bonjour le lattage en règle d'extraterrestres en rut. Cela reste le meilleur moyen pour se rendre compte de la beauté technique de l'ensemble. Les couleurs explosent littéralement à l'écran et l'animation dépote un maximum, avec une bonne fluidité et une avalanche d'explosions qui feraient passer Hiroshima pour un pet de moustique.

Les deux font la paire

Dernier mode de jeu accessible, celui qui permet de pratiquer le shoot à deux. Ici, la division par le split est de rigueur. Cette possibilité n'est disponible que pour le mode arcade, mais on s'amuse bien, d'autant que la maniabilité est vraiment bonne. Malheureusement, malgré cette dernière possibilité, Incoming se révèle légèrement décevant. Au bout d'un certain temps, on s'ennuie considérablement à tirer sur d'incessantes vagues d'ennemis et on se prend à rêver à la version PC et à sa dimension stratégique tristement absente sur Dreamcast. On reste donc sur sa faim avec ce titre pourtant très beau. Rage Software devra revoir sa copie pour ses prochaines conversions.

Neo Alex



Les bons outils font le bon forgeron

L'énorme avantage d'Incoming par rapport aux shoot'em up disponibles habituellement sur console, c'est l'immense panel de véhicules proposés tout au long des missions. Qu'il s'agisse de diriger une tourelle de défense, un tank futuriste, un hélicoptère de combat ou un avion de chasse, votre but sera toujours d'éliminer tous les ennemis présents dans le coin. Pas de sentiment, soyez sans pitié envers ceux qui vous veulent du mal. Cela dit, attention car chaque véhicule dispose de sa propre maniabilité et toute la difficulté résidera dans votre temps d'adaptation à chaque style de conduite.

15 Graphismes

Les couleurs sont belles et chaudes et réussissent presque à nous faire oublier que les décors sont des plus vides. Côté effets pyrotechniques, c'est mieux que le 14 juillet ! Un jeu finalement agréable à regarder.

15 Animation

Pas de doute, ça speede plutôt bien, avec beaucoup d'ennemis à l'écran. Il y a bien quelques ralentissements, mais c'est relativement rare. Les bugs sont par contre beaucoup plus nombreux, comme d'habitude pour une conversion PC.

15 Son

Ouais... je ne suis pas convaincu que vous vous souviendrez longtemps des mélodies de ce jeu guerrier. Les bruitages sont en revanche excellents et collent magnifiquement à l'action.

15 Jouabilité

La prise en main varie selon le véhicule employé. Si la tourelle et le tank se manient les doigts dans le nez, il en va tout autrement pour l'avion à réaction. Enfin, ne nous plaignons pas, le style du jeu se rapproche grandement de ceux présents sur console.

16 Intérêt

Entre le mode Campagne, le mode Arcade et le mode 2 joueurs, vous passerez pas mal de temps sur Incoming, sauf si le concept vous lasse au bout de quelques minutes.

En Conclusion

Incoming est un titre assez attachant malgré un manque évident de personnalité face aux meilleurs shoot'em up sur consoles (Omega Boost, Radiant Silvergun, R-Type Delta...). Techniquement plutôt bon, il ne pêche véritablement que par l'absence de variété de l'ensemble.

84%

TESTS

Aerowings



Aero Dancing, la superbe simulation de voltige de CRI, débarque en Europe en même temps que la machine de Sega, sous le nom plus évocateur d'AeroWings. Hormis quelques voix doublées en anglais et des sous-titres français, si cette version n'apporte pas de réelles nouveautés, elle devrait cependant permettre à un public plus large de profiter de ses qualités. Enfilez votre combinaison de vol et préparez-vous à rivaliser avec les meilleurs pilotes de la Patrouille de France. Et tout ça pour pas un rond, ou presque !

Fiche Technique

Editeur :	Crave Entertainement
Concepteur :	CRI
Type :	similation de voltige
Nb de joueurs :	1 à 4
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	octobre 99



Là, c'est moi avant de monter dans l'appareil. Je fais le con pour la photo mais je ne savais pas que j'allais gerber en vol.



En gagnant les diverses missions, vous accéderez à de nouveaux avions plus performants.





Si les jeux d'arcade représentent la majeure partie du catalogue de jeux des consoles, on trouve de temps à autre quelques titres destinés à un public bien particulier, à l'instar de certaines productions sur PC. C'est le cas d'AeroWings qui propose de vous initier à la voltige aérienne. Ce qui, il faut bien l'avouer, n'est pas chose habituelle sur console. Visant un type de joueur somme toute restreint, le soft de CRI dispose cependant d'un bon nombre d'atouts à côté desquels il serait dommage de passer.



Piloter, c'est compliqué !

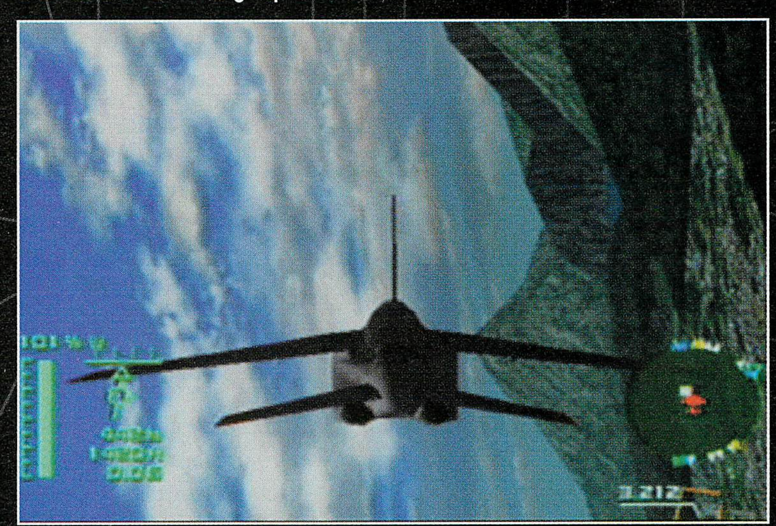
Si la simple lecture du mot "simulation" se traduit chez vous par une poussée d'urticaire incontrôlable ou par une irrésistible envie de vomir, passez au test suivant sans plus attendre. Les autres peuvent rester. AeroWings ressemble pas mal aux simulations d'avions PC à la Flight Simulator ou Fly !, sans pour autant être aussi pointue. Mais le jeu propose deux types de parties différentes, afin que tout le monde puisse y trouver son plaisir. Pour les puristes, les vrais de vrais, la question ne se pose pas. Le mode Mission Blue Impulse est le seul choix valable. On y apprend la façon de piloter un appareil de voltige en passant par les diverses étapes de la démonstration. Un peu comme pour un permis, on vous y enseigne l'essentiel, du décollage à l'atterrissage, sans oublier, bien sûr, les figures aériennes les plus folles. Si cela semble fort alléchant, il faudra s'y reprendre à plusieurs fois avant de maîtriser le vol en formation. Et je doute que la majorité des joueurs consoles puissent s'éclater à surveiller constamment l'altimètre, l'assiette, ou encore à penser aux aérofreins.











Vous comprenez maintenant pourquoi cette petite démonstration m'a retourné l'estomac...



Pour récolter un maximum de points, il ne faut pas hésiter à prendre certains risques.



Après l'effort, la récompense ! Et inutile de dire que certaines leçons vous donneront pas mal de fil à retordre.



Un léger goût de Pilotwings

Heureusement, les développeurs ont pensé aux autres, à ceux qui veulent voler sans vraiment se soucier de la technique de pilotage, comme c'est mon cas. Ils ont donc inclus un mode dont le principe rappelle énormément le Pilotwings de Nintendo. Il ne s'agit plus, cette fois, de s'entraîner à la voltige, mais de passer à travers différents anneaux dans le ciel en temps limité. Chaque anneau franchi vous rapporte un certain nombre de points et de secondes supplémentaires, variant en fonction de la couleur de l'anneau. Le but est non seulement de traverser les anneaux demandés, mais aussi de remporter un maximum de points pour accéder à de nouveaux avions plus ou moins performants. Et tout cela dans les divers environnements disponibles. La difficulté va bien sûr croissante, et vous comprendrez rapidement qu'il faut manier son engin avec une précision redoutable et qu'il est parfois également indispensable de réfléchir pour élaborer le plan de vol le plus efficace. Et si tout cela vous paraît trop dur ou ennuyeux à la longue, il vous reste toujours la possibilité d'effectuer des vols libres avec les appareils que vous avez acquis.

AeroWings est une excellente simulation qui propose des sensations de vol impressionnantes et un réalisme rarement vu sur console. Mais force est de reconnaître que tout le monde n'y trouvera pas son compte, surtout quand on sait qu'il existe déjà un concurrent de taille, Air Force Delta, dont la version européenne ne devrait pas tarder à voir le jour. Maintenant, à vous de voir si vous préférez un jeu de combat d'avions fun et simple ou une simulation de voltige ardue mais réaliste.

Vincent



La vue cockpit est réaliste, mais elle ne permet pas une visibilité suffisante pour les







Le B-A BA du pilotage

Avant de se lancer de plain-pied dans l'aventure du vol en formation et de la voltige aérienne, rien ne vaut un petit passage à l'école de pilotage. Vous serez pris en main par un instructeur qui vous enseignera les bases du pilotage virtuel. Si cela fait des mois que vous cherchez l'altimètre de votre avion ou si vous vous demandez encore à quoi sert le W qui se trouve au centre de l'HUD, arrêtez tout. Vous y trouverez toutes les réponses.

17 Graphismes

Superbe ! La modélisation des avions est excellente et les textures figurent parmi les plus réalistes proposées dans un jeu vidéo. On s'y croit vraiment. On regrettera cependant qu'il n'y ait pas plus d'éléments dans les décors.

16 Animation

C'est fluide à souhait et on ne note aucun ralentissement. S'il n'y avait pas eu ce léger effet de clipping dans certains niveaux, on aurait frôlé la perfection.

14 Son

Les bruitages sont assez réussis, et les digits vocales, en anglais cette fois-ci, s'avèrent appréciables. En revanche, les thèmes musicaux apparaissent bien vite lassants.



15 Jouabilité

Jouer les pilotes de voltige n'est pas donné à tout le monde, et les habitués de jeux d'arcade risquent d'être dépaysés pendant les premières minutes. Mais on finit par se faire aux commandes et voler en toute liberté devient alors un régal.

13 Intérêt

Ici, pas de canon ni de missile, mais simplement l'apprentissage de figures aériennes et des missions d'arcade à la Pilotwings. On déteste ou on adore, même si cela reste un peu limité.

En Conclusion

Trop simulation pour les uns, pas assez pour les autres, AeroWings risque d'avoir du mal à trouver son public malgré ses nombreuses qualités. Les sensations qu'il propose sont cependant extraordinaires pour tous ceux qui rêvent de jouer les Icare sans bouger de leur siège, et on ne peut que déplorer que le jeu de CRI ne soit pas plus adapté au grand public.

84 %



Sonic Adventure

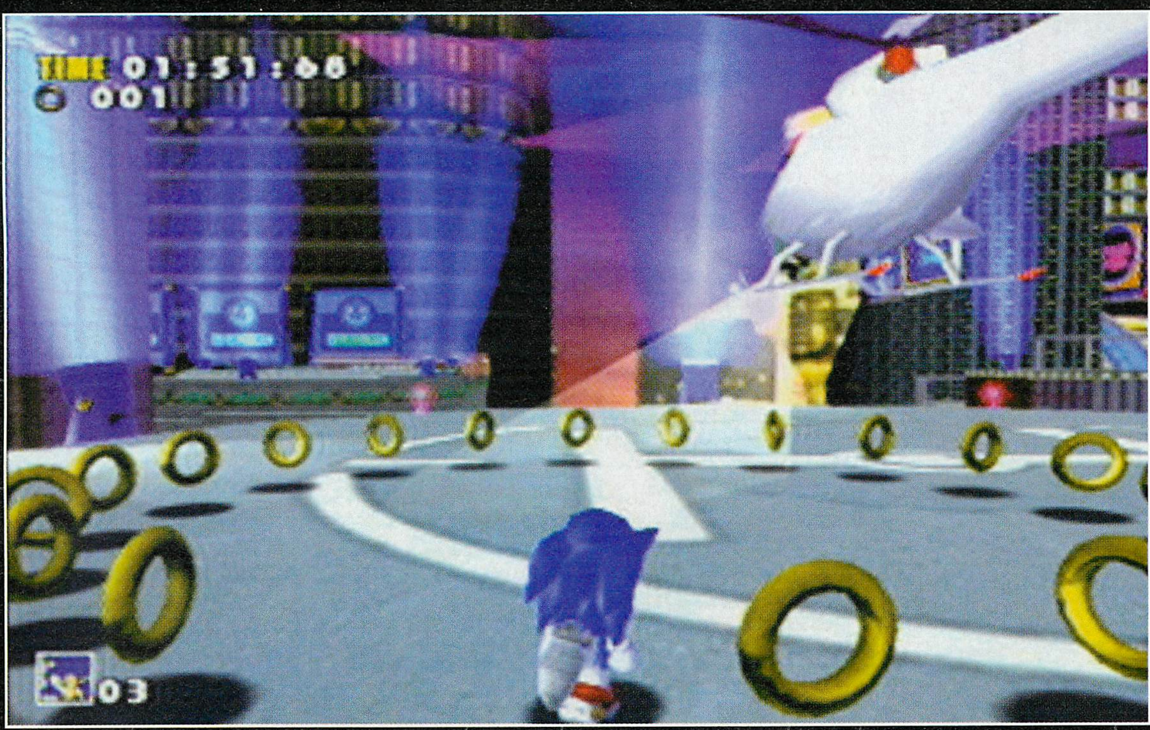
Rien ne pourra jamais remplacer le fameux Sonic dans nos petits coeurs de segamaniaques, au même titre que Mario dans celui des fans de Nintendo. Chaque nouveau jeu nous permettant de vivre ses nouvelles aventures fait l'effet d'une bombe aux quatre coins du monde. Avec Sonic Adventure, le petit hérisson bleu accède enfin à une troisième dimension salvatrice (celle entrevue dans Sonic Jam n'étant qu'un amuse-gueule !). Préparez vos économies, vous allez en avoir besoin !

Fiche Technique

Editeur :	Sega
Concepteur :	Sega (Sonic Team)
Type :	plate-forme
Nb de joueurs :	1 à 2
VM :	Sauvegardes, tamagochi
Puru Puru Pack :	-
Sortie prévue :	dispo

TM

TESTS



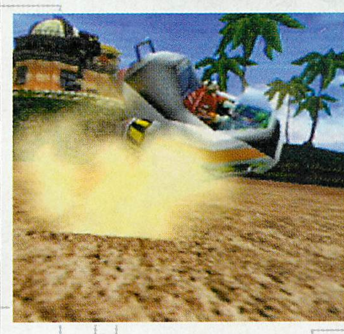
Il est pas beau mon hélicoptère ? J'en avais un peu assez de courir comme un fou.

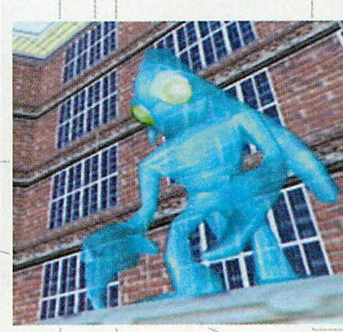
Cela faisait un bon moment que l'on n'avait pas eu une aventure inédite de Sonic le hérisson en France (je ne parle pas de la version import de Sonic Adventure !). Il faut dire que tous les personnages de l'univers du hero le plus rapide de Maître Sega étaient plutôt occupés ces derniers temps. Sonic et Tails étaient piégés par une nouvelle machination de l'infâme Robotnik dans Sonic 3D Blast pendant qu'Amy se remettait péniblement des ses émotions après son kidnapping dans Sonic CD. De son côté, Knuckles venait de vivre une grande aventure avec d'autres créatures supersoniques dans Chaotix. Aujourd'hui, malgré de graves maux de têtes obtenus en jouant à Puyo Puyo, le Dr Robotnik est prêt à conquérir le monde à l'aide de sa dernière création, l'invincible Chaos. Seuls les membres de la Sonic Family sont en mesure de l'arrêter. Ils pourront d'ailleurs compter sur deux nouveaux alliés aux pouvoirs mystérieux, Big le chat et E-102 le robot. Maintenant,

Place à l'aventure !

Un jeu pas comme les autres

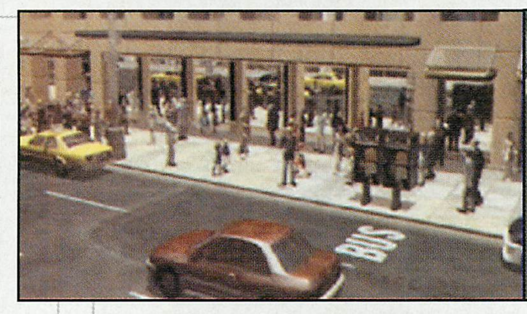




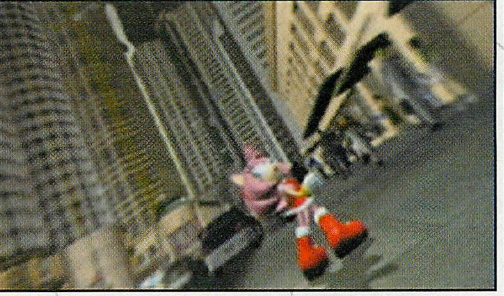


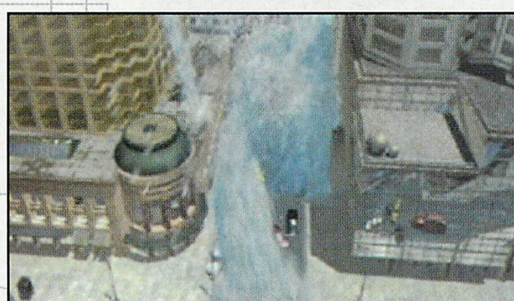
Les forces du mal

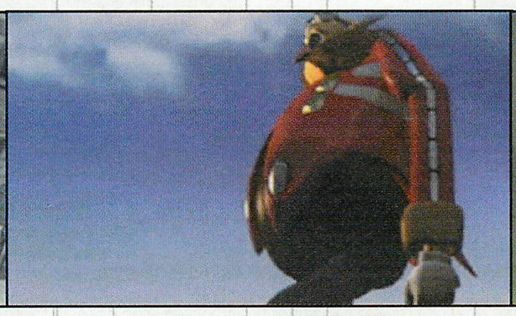
Quel plaisir de retrouver notre bon vieux Docteur Robotnik pour ce nouvel épisode des aventures de Sonic. Ce génie machiavélique revient plus en forme que jamais avec une armée de robots très dangereux, une citadelle volante et une nouvelle création : Chaos. Ce monstre liquide absorbe les émeraudes du Chaos pour augmenter sa puissance. Sonic aura bien besoin de tous ses amis pour venir à bout de ces odieux personnages.







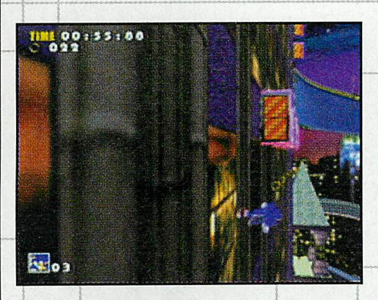


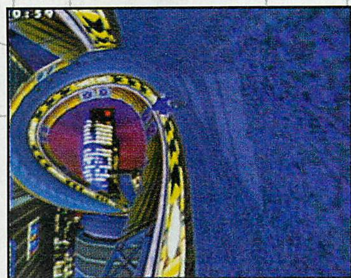




Born to be ride

Malgré la 3D, Sonic reste Sonic ! Comme dans les précédents volets, on trouve de nombreux passages permettant de donner libre cours à nos envies de vitesse. Dans Sonic Adventure, les rides sont nombreux et on se laisse rapidement griser par la vitesse qu'ils nous permettent d'atteindre. Gardez les yeux bien ouverts ou vous risquez de vous planter dans un mur !










ATTENTION, NOTRE HÉRISSON BLEU PRÉFÉRÉ VA CREVER L'ÉCRAN !

Les joies du français

Franchement, c'est à se demander si les éditeurs prennent leurs clients pour des débiles mentaux ! La traduction des différents dialogues du jeu est désastreuse et certaines phrases frôlent l'incompréhension la plus totale. Il vous suffit de regarder ces quelques photos pour vous rendre compte de l'étendue des dégâts. Heureusement, les voix sont restées en anglais, ce qui nous a au moins évité un doublage à la Metal Gear Solid.









avis

La conversion européenne de Sonic Adventure n'a rien ôté au jeu original, bien au contraire. On comprend désormais tous les dialogues, ce qui évite de se prendre la tête à certains moments du jeu. On regrettera cependant que les nombreux bugs de caméra n'aient pas ou peu été revus. Pour le reste, pas de surprise, Sonic Adventure propose un challenge de qualité et une bonne dose de fun. Un titre conseillé à tous ceux qui ne l'ont pas découvert dans sa version japonaise.

Vincent

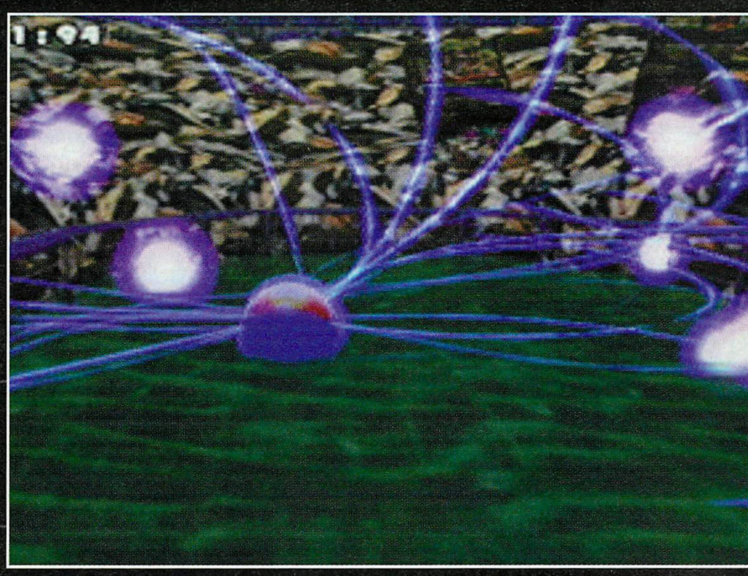
Pour réussir à vous faire comprendre pourquoi Sonic Adventure est un grand jeu, il est normal d'aborder en premier l'énorme variété proposée par le dernier-né de la Sonic Team. Au fil du jeu, vous devrez faire preuve de dextérité pour venir à bout des différentes séquences. Vous ne vous contenterez pas de sauter de plate-forme en plate-forme puisque vous aurez aussi la possibilité de piloter un avion, de contrôler un surf, de pêcher, de jouer au flipper... Toutes ces phases s'inscrivent dans le cadre d'une grande aventure où les rencontres peuvent se révéler importantes pour obtenir de nouveaux personnages. Difficile de ne pas parler du A-life, une petite créature que vous pourrez élever en la chargeant dans votre VM. Ensuite, vous pourrez le faire participer à des courses. Un passage



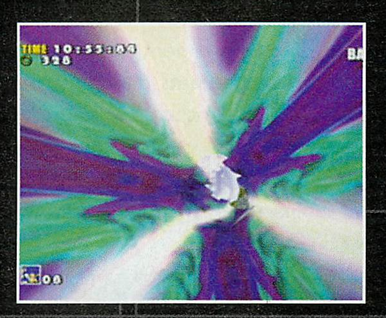
JE VIENS DE CHOPER UNE OPTION QUI VA DÉCUPLER MA VITESSE. BONJOUR LES DÉGÂTS !



Sonic the Hegdgehog, dans toute sa splendeur de héros invincible. choisir le meilleur.



Sonic peut activer un pouvoir des plus puissants après avoir trouvé les bottes super-sonic.



obligé pour terminer le jeu à 120%. De même, lorsque vous aurez atteint le bout de ce Sonic avec un ou plusieurs personnages, vous pourrez accéder au mode Trial pour battre des records de vitesse sur certains rides ou essayer des petits jeux propres à chaque personnage.

Une puissance bien employée

Certains esprits chagrins auront beau vous dire que dans Sonic Adventure persistent de nombreux problèmes de caméra et des petits bugs d'affichage, cela ne lui enlèvera jamais sa grande beauté visuelle. Les décors sont d'une richesse fabuleuse et certains passages frôlent la perfection (la poursuite avec l'orque, le passage des dauphins, le surf dans le désert...). Un tel niveau graphique ne serait rien sans une animation à la hauteur. Pas de soucis de ce côté-là puisqu'on a rarement vu de jeu plus rapide sur console. De quoi rendre le sourire



Ceux qui ont adoré Nights sur Saturn apprécieront cette petite private-joke de la part de la Sonic Team.



En passant sur la Dreamcast Européenne Sonic a profité de quelques améliorations non négligeables qui rendent le jeu encore meilleur. Sega aurait pu faire mieux, mais on se contentera des quelques bugs de caméra supprimés. Remercions-les tout de même d'avoir pensé à enlever les bandes noires, contrairement à Sega Rally 2.

Fred

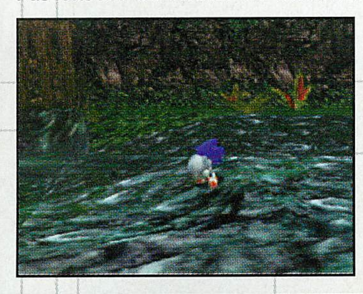


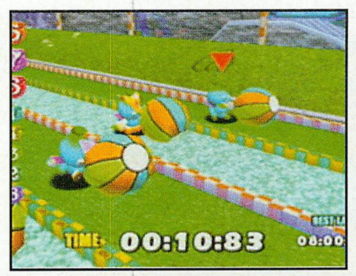


Sonic peut désormais s'accrocher aux échelles pour atteindre certains lieux autrement inaccessibles.

On a toujours besoin d'un plus petit que soi!

Un des petits avantages du VM, c'est que l'on peut s'en servir comme d'un mini-tamagotchi grâce à Sonic Adventure. A certains moments du jeu, on peut trouver de petits oeufs qui donneront naissance à de petites créatures. Il suffit alors d'en charger une dans votre VM grâce à une borne la représentant dans le jeu. Le petit soft chargé dans le VM vous permettra d'entraîner votre bébé pour participer à des courses (prenez l'ascenseur de l'hôtel de Central Station).



Un monde enchanté

Le Sonic World, c'est un peu comme l'univers des schtroumpfs. Il y a une forêt peuplée de petites créatures très mignonnes et menacée par un odieux personnage : Gargam... Pardon, Robotnik !
Enfin, tout ça pour vous dire que les niveaux sont nombreux et variés, avec une grande beauté visuelle. Si la majorité d'entre eux se révèlent assez courts, il faudra les recommencer plusieurs fois pour tout découvrir. Au moins, ça vous clouera pas mal de temps devant votre téléviseur !













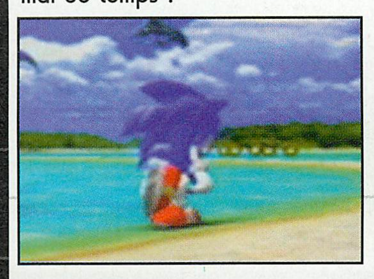

aux fans de Sonic restés sur leur faim avec le médiocre Sonic 3D Blast sur Saturn. A signaler que ce sont ces passages où la vitesse prime sur l'interactivité qui ont suscité le plus de critiques auprès des défenseurs de Mario, un peu comme si ces derniers avaient oublié que la vitesse est la vocation première du petit hérisson bleu et que si les jeux de ce dernier ressemblaient à ceux du célèbre plombier, on finirait par jouer aux mêmes jeux (un peu de variété ne fait pas de mal !). Pour l'heure, il est indéniable que Sonic Adventure est une vraie réussite technique qui surpasse la majorité des jeux Dreamcast (à l'exception de Soul Calibur, Power Stone, House of the Dead 2 et Air Force delta).

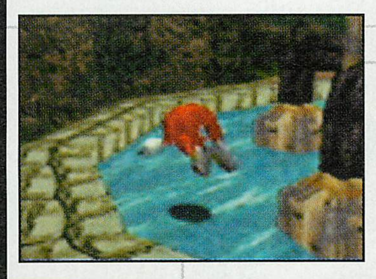
Le premier achat indispensable

Avec ses sept personnages (en ajoutant Super Sonic) pour six scénarios, ses nombreux mini-jeux, son mode Trial, son tamagotchi et ses nombreux niveaux, Sonic Adventure est un jeu d'une grande richesse, même s'il s'avère un peu facile au bout du compte. Techniquement sublime, malgré quelques petits bugs, avec ses graphismes démentiels, son animation ultra-rapide et ses effets spéciaux qui dépotent un max, il est la preuve vivante de la puissance de la Dreamcast. Bon, bien sûr, les amateurs de plate-forme en 3D pourront sûrement lui reprocher d'être trop linéaire, la partie aventure se limitant à quelques dialogues assez mal traduits. On est très loin du nombre de niveaux

Sonic Heroes

Pour allonger la duré de vie de son titre, la Sonic Team propose aux joueurs d'incarner six personnages différents : Sonic, Tails, Amy, Knuckles, E-102, Big. Chacun d'eux possède ses propres qualités et défauts et aura droit à quelques niveaux inédits et à ses propres mini-jeux. Avant de pouvoir dire que vous l'avez achevé et d'aller vous coucher, il faudra déjà le terminer à 100% avec les six personnages. Vous risquez d'y passer pas mal de temps !



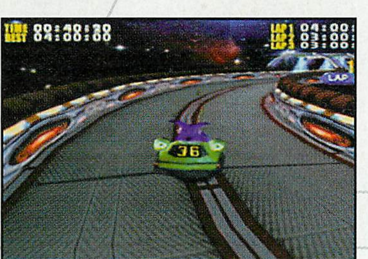



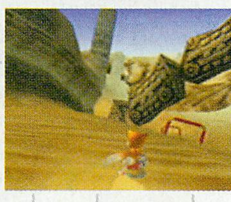
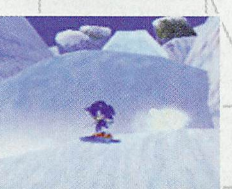


secrets ou de bonus cachés proposé par un titre comme Banjo-Kazooie, mais il faut dire que la vocation de Sonic Adventure n'est pas la même. Avec le petit hérisson bleu, le but est de prendre son pied (appel aux lecteurs fouineurs : y a-t-il quelqu'un qui connaît l'origine de cette expression ?-ndc), de foncer partout à travers des décors d'une grande beauté. Toute la rédaction de Dreamzone est d'accord avec moi pour dire que ce jeu est excellent (Super Fred le trouve "bien", alors que Vincent rêve maintenant de changer de couleur de peau pour devenir bleu !). N'hésitez pas, achetez-le !

Neo Alex




Une vraie salle d'arcade

En plus de la partie plate-forme, vous aurez aussi accès à de nombreux petits jeux dans le jeu (un concept de plus en plus présent dans les softs de ce type et dans les jeux d'aventure comme Shen Mue par exemple). Vous pourrez ainsi essayer plusieurs flippers dans le niveau du casino, vous accéderez à deux phases de shoot'em up à l'approche de la citadelle volante de robotnik, vous pourrez surfer sur le sable et sur la neige, jouer au bowling, participer à une course d'auto-tamponneuses, vous essayer à la pêche à la grenouille... rarement un titres aura proposé autant de phases différentes. Un grand nombre de jeux seront accessibles dans le mode Trial après avoir fini le jeu.

16 Graphismes

Il faut bien reconnaître que les graphismes ont un peu perdu de leur superbe depuis la sortie japonaise de Sonic Adventure. Ne vous inquiétez pas cependant, car les décors de ce titre restent parmi les plus impressionnants de la Dreamcast. Les personnages principaux ont un bon design et les effets visuels sont assez nombreux.

16 Animation

Une vitesse d'animation aussi rapide pour un jeu de plates-formes en 3D, c'est du jamais vu sur console ! Sonic franchit les kilomètres comme un avion de chasse. malheureusement, si les ralentissements sont particulièrement rares, il n'en va pas de même pour les bugs qui sont très gênants. On nous avait promis une amélioration sur ce point pour la version européenne, hé bien c'est raté !

15 Son

Les musiques sont assez marrantes et ne dépaysent pas trop par rapport à l'ensemble du jeu. Celle de l'introduction rappellera quelques souvenirs aux possesseurs de Sonic CD sur Mega CD. Pour les bruitages, c'est plutôt pas mal.

16 Jouabilité

A part des caméras qui ont tendance à provoquer quelques bugs énervants et pénalisants, l'ensemble des personnages se manie bien. Il ne vous faudra pas bien longtemps pour comprendre les différentes manipulations de l'ami Sonic.

15 Intérêt

Malgré les six personnages disponibles, les mini-jeux et le A-life, Sonic Adventure s'avère un peu trop court pour les pros du pad. Les plus jeunes passeront de nombreuses heures sur ce hit.

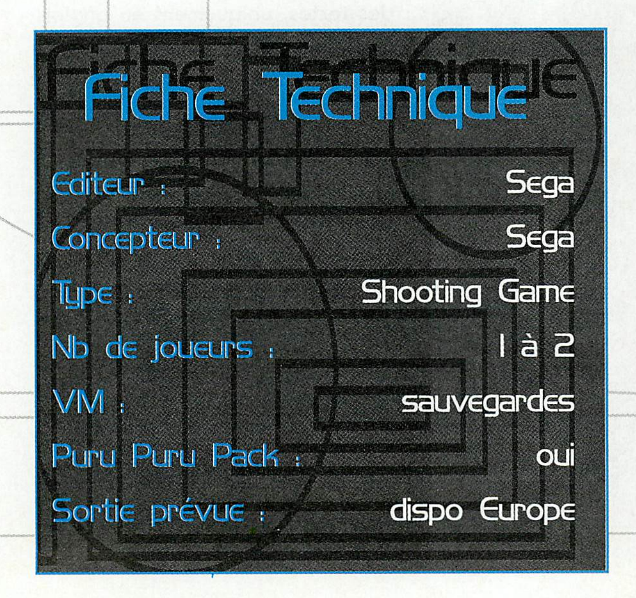
En Conclusion

Je ne vous le cache pas, cette version européenne m'a vraiment déçu. Aucune amélioration visible par rapport à la version japonaise. Tout cela n'empêche pas Sonic Adventure d'être le second meilleur jeu de la console après le génialissime Soul Calibur.

94 %

The House of the Dead 2

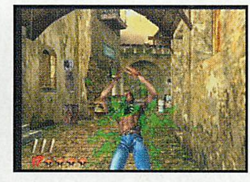
Apparu il y a quelques mois dans les salles d'arcade, The House of the Dead 2 est certainement le meilleur jeu de son genre à l'heure actuelle. D'ailleurs, il n'a pas mis longtemps à s'imposer comme l'un des titres majeurs de la Dreamcast après sa sortie au Japon. C'est donc avec un grand bonheur que nous accueillons en Europe ce Shooting Game aux graphismes somptueux et à l'ambiance si particulière. La chasse aux zombies est ouverte...



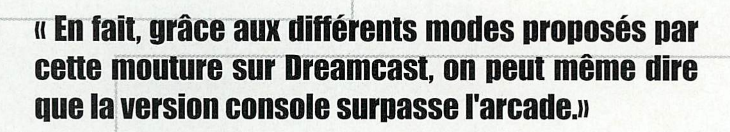
Fiche Technique

Editeur :	Sega
Concepteur :	Sega
Type :	Shooting Game
Nb de joueurs :	1 à 2
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo Europe







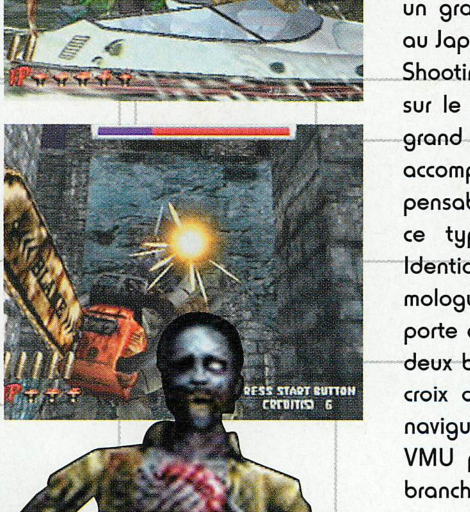


« En fait, grâce aux différents modes proposés par cette mouture sur Dreamcast, on peut même dire que la version console surpasse l'arcade.»



House of the Dead 2 est un jeu politiquement correct : le sang gicle à tout va, mais il est vert.







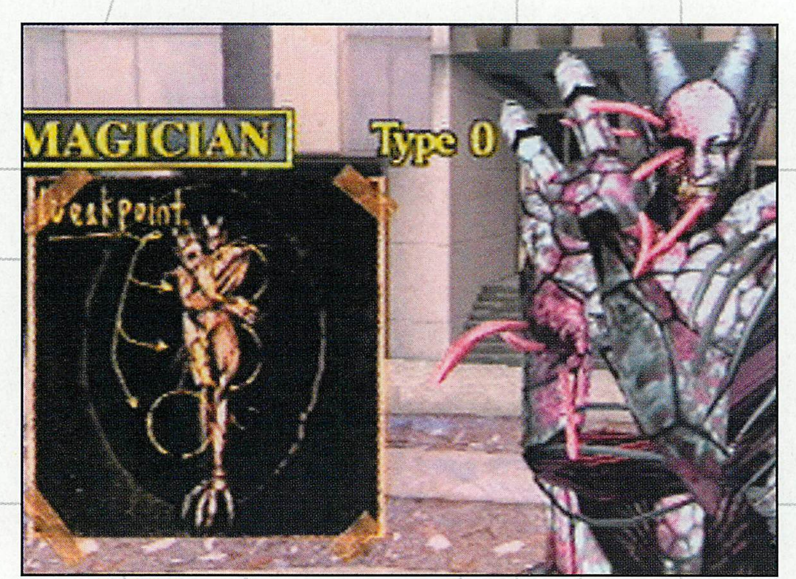
Parmi les titres que Sega se devait de faire figurer dans la logithèque de la Dreamcast dès son lancement, Il est impossible de ne pas citer House of the Dead 2. Ayant connu un grand succès lors de sa sortie au Japon, la suite du plus gore des Shooting Games débarque donc sur le sol français pour notre plus grand plaisir ; bien entendu, il est accompagné de l'accessoire indispensable pour prendre son pied à ce type de jeu : le pistolet. Identique en tous points à son homologue nippon, le flingue comporte donc en plus de la gâchette deux boutons ("B" et "Start"), une croix directionnelle permettant de naviguer dans les menus et un port VMU pouvant également servir à brancher le "kit vibrations".

Une réalisation à la hauteur

Pour ce qui est de la réalisation de House of the Dead 2, là non plus, il n'y a aucune différence avec la version japonaise ; en effet, les programmeurs ont pris le soin de faire disparaître les bandes noires présentes dans de trop nombreux jeux européens. On retrouve donc les mêmes graphismes magnifiques mus par une animation sans faille, les niveaux gigantesques dans lesquels vous pouvez emprunter différents chemins. S'il fallait formuler des reproches, on pourrait parler des textes, uniquement en anglais (mais bon, l'histoire n'est pas bien compliquée), du pauvre deuxième joueur obligé d'utiliser la manette (c'est quand même vachement moins drôle!), ou encore du sang, que les amateurs de gore auraient sûrement préféré voir rouge. Mais à part ces points de détail, on peut dire que Sega réalise là un grand jeu, d'une qualité équivalente à l'arcade.



Si vous parvenez à sauver cette jeune fille, elle vous remettra un point de vie.



"Oh mais je te reconnais toi, tu es le boss final du premier House of the Dead."

Des modes de jeu assez variés

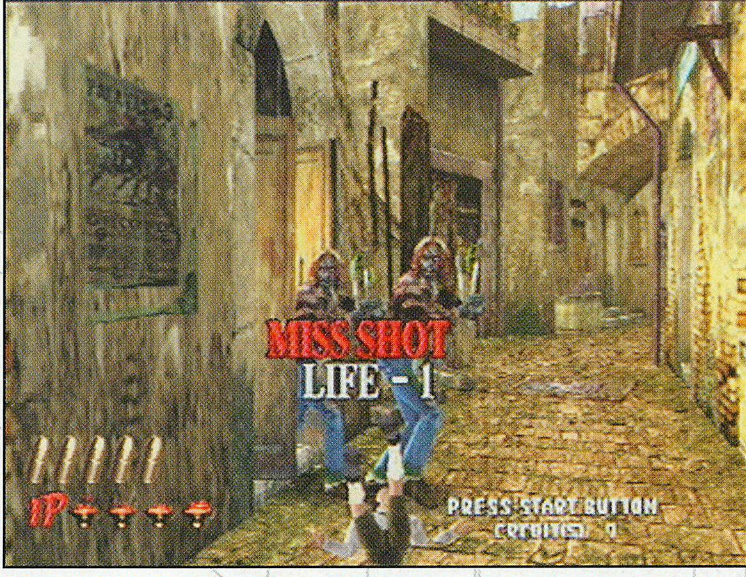
En fait, grâce aux différents modes proposés par cette mouture sur

Voici le boss du deuxième niveau : aidé par ses amis les piranhas, il est relativement coriace.

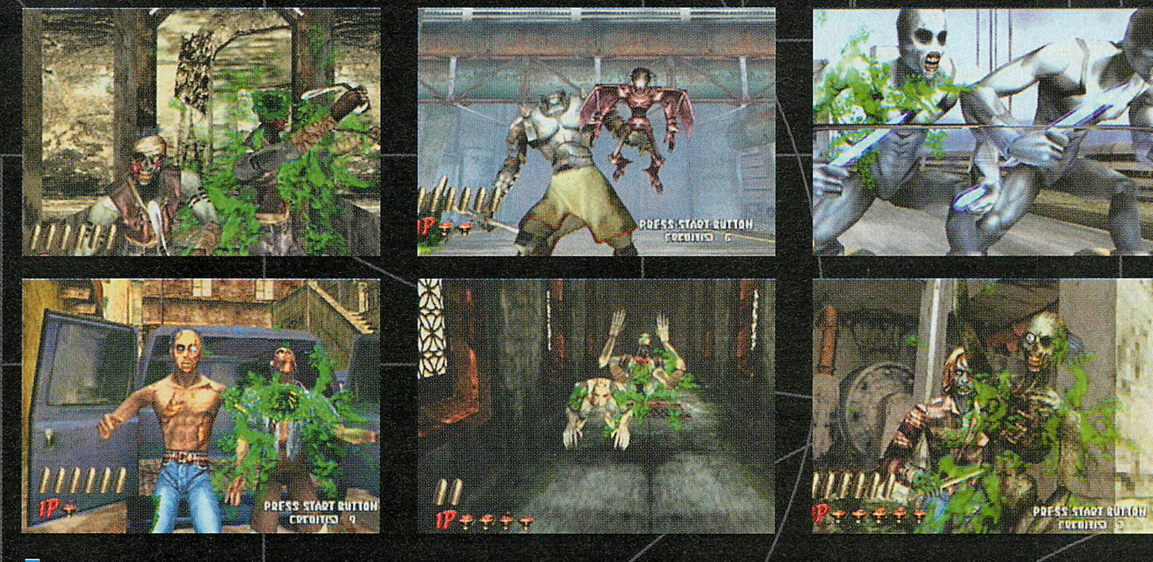
Dans le mode Original, vous commencez par choisir les options que vous utiliserez pendant la partie.

Dreamcast, on peut même dire que la version console surpasse l'arcade. En effet, on trouve ici un Original Mode dans lequel vous pouvez gagner des options utilisables à la partie suivante, comme un chargeur contenant davantage de munitions, des points de vie ou des crédits supplémentaires... Il y a également un Training Mode comportant 10 épreuves tordues où vous devrez par exemple détruire toutes les caisses à l'écran, ou encore maintenir une pièce en l'air en tirant dessus. Enfin, le Boss Mode vous proposera de venir à bout de chacun des 6 gardiens en un temps record. Le challenge est donc suffisamment varié pour vous tenir en haleine un bon moment et, même si cette version européenne est légèrement moins difficile que sa cousine japonaise (ce qu'on ne regrettera pas car, même en Super Easy, il était difficile de venir à bout du jeu), vous n'êtes pas près de vous lasser de massacrer du zombie.

Antoine



Comme HOTD2 est un jeu moral, il ne faut pas tirer sur les innocents, sous peine de voir votre vie diminuer.



Zombies en tout genre

Par rapport à son illustre prédécesseur, House of the Dead 2 propose une plus grande variété dans les horribles monstres que vous aurez à affronter. Du zombie le plus classique à l'énorme bête sauvage assoiffée de sang, les créatures de ce nouvel opus sont toutes plus laides et méchantes les unes que les autres.

17 Graphismes

Tout simplement ce qui se fait de mieux dans le genre. Les décors regorgent de détails et les zombies sont remarquablement hideux. Les couleurs et les textures sont toujours bien choisies et confèrent au jeu une ambiance terrifiante.

17 Animation

Evidemment, les mouvements de caméra sont précalculés, mais cela n'enlève rien au mérite des programmeurs : House of the Dead 2 est un jeu dynamique et on ne décèle pas le moindre ralentissement. Bref, c'est du solide.

16 Son

Les musiques sont typiques des jeux d'arcade de Sega, c'est-à-dire entraînantes mais pas inoubliables. En revanche, les bruitages parfaitement réussis vous plongent au coeur de l'action: entre les cris des innocents qui appellent à l'aide et les coups de feu incessants, on s'y croirait vraiment.

14 Jouabilité

Le gun Dreamcast n'est peut-être pas le plus beau, mais il est efficace : la calibration est facile et la précision est bonne. Et si vous jouez au pad, vous avez quelques réglages à disposition, comme la forme du viseur ou sa sensibilité. Mais je résumerai ainsi la situation : au flingue, c'est dingue; à la manette, c'est pas la fête.

13 Intérêt

On peut dire que House of the Dead 2 s'en tire bien puisqu'il propose un challenge assez long et varié pour un Shooting Game. En effet, la progression en mode arcade n'est pas linéaire et les épreuves du mode Training sont amusantes, ce qui fait qu'on y revient volontiers.

En Conclusion

House of the Dead 2 est un grand jeu : non seulement il utilise à merveille les capacités de la machine, mais en plus il est amusant et défoulant. Franchement, les zombies, c'est plus drôle à tirer que des pigeons en argile.

93 %

POUR UNE INFORMATION SANS DESINFORMATION



EN VENTE ACTUELLEMENT

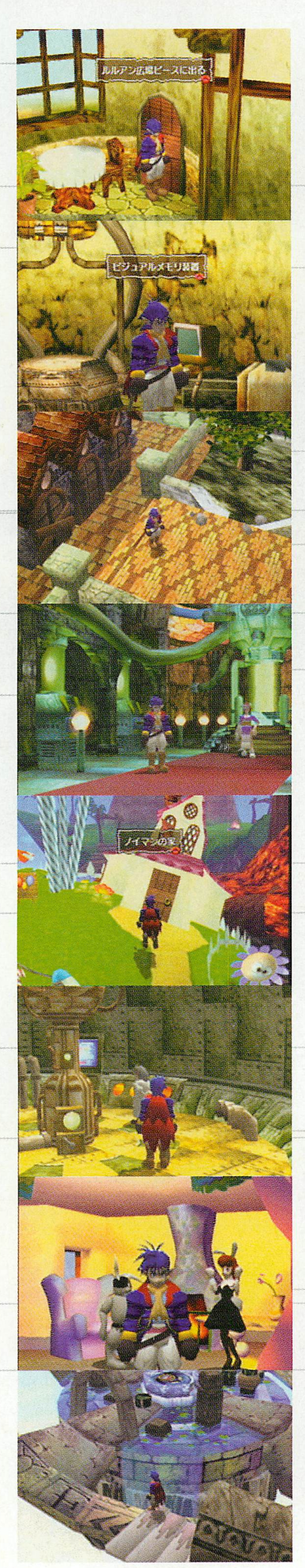
Climax Landers

Ne me dites pas que vous ne connaissez pas Climax... ! Après le dossier très complet que nous vous avons proposé dans le N°3 de Dreamzone, vous devriez être incollable à leur sujet ! Après un Blue Stinger des plus mitigés (même si certains magazines concurrents l'ont surnoté en oubliant l'existence de Resident Evil 1 & 2, Silent Hill et Deep Fear), tous mes espoirs se reportaient désormais sur Climax Landers, un RPG aux graphismes somptueux reprenant plusieurs personnages créés par Climax pour la saga des Shining Force (Ryle, Lady, Rao...). Pourrait-il nous faire oublier les musiques exaspérantes de Blue Stinger, son animation foireuse et son ambiance à faire pleurer de dépit n'importe quel enfant de moins de 12 ans ?



Fiche Technique

Editeur :	Sega
Concepteur :	Climax
Type :	R. P.G.
Nb de joueurs :	1
VM :	sauvegardes et jeux
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo Japon







Décidément abonné aux RPG, je m'attaque aujourd'hui au tout dernier Climax. Amoureux de cette firme japonaise depuis de nombreuses années grâce à d'excellents titres comme Shining Force, Landstalker et Runabout, je dois bien admettre ma déception. Il faut dire que Blue Stinger m'avait fait l'effet d'une véritable douche froide. Jamais je n'aurais cru Climax capable d'une telle horreur. Cependant, Climax Landers semblait vraiment impressionnant lors des précédentes previews le concernant. On pouvait donc légitimement penser que ce nouveau projet leur permettrait de retrouver un peu de leur superbe. Eh bien non ! A croire que la Dreamcast est maudite dans ce domaine bien précis qui touche les Role-Playing-Games. Après un Evolution ultra-



N'oubliez pas de vous rendre chez le commerçant du village pour acheter de nouvelles armes, protections ou items.



ertes, je ne suis pas le spécialiste du RPG, loin s'en faut. Mais à vrai dire, il n'est nullement besoin d'être un expert pour s'apercevoir que Landers est loin de tenir ses promesses : la réalisation est bâclée et le système de jeu répétitif. Décidément, on ne peut pas dire que Climax, à qui l'on doit déjà Blue Stinger, soit au mieux de sa forme. Bref, à éviter (surtout si vous ne comprenez pas le japonais).

Antoine





Cet homme-lion nommé Rao sera votre premier équipier. Encore faudra-t-il le convaincre de vous aider !



Voici typiquement le genre de piège qu'il faudra éviter lors de vos nombreuses explorations.

« on a droit à un titre dont le concept semble surgir d'un passé lointain, d'une époque où le scénario n'était qu'un faux prétexte à un déluge de combats ... »

répétitif et un E.G.G. beaucoup trop classique, on a droit à un titre dont le concept semble surgir d'un passé lointain, d'une époque où le scénario n'était qu'un faux prétexte à un déluge de combats. Merci Climax !

Un début prometteur

Dieu sait pourtant que le début du jeu semblait vraiment des plus alléchants, avec une petite introduction de qualité utilisant le moteur du jeu (la Dreamcast a du mal à pondre des cinématiques de qualité, c'est désormais une certitude !) qui place le joueur dans une ambiance des plus agréables. Dommage que cette dernière soit absente du reste du jeu. On démarre ensuite l'aventure dans un premier donjon, en dirigeant un aventurier nommé Sword. J'en vois déjà qui pensent à Evolution, mais rassurez-vous, l'effet soporifique agit beaucoup moins dans Climax Landers ! Au contraire, cette première exploration est idéale pour se familiariser avec les diverses commandes et les menus liés aux phases de combat. Et force est de reconnaître que toutes les actions s'enchaînent sans poser de réels problèmes au malheureux joueur ne possédant pas de dictionnaire japonais. Lorsque vous aurez réussi à atteindre le village, vous aurez tout le loisir d'admirer de sublimes décors.



Certains dialogues font avancer le scénario et se révèlent indispensables pour la suite de l'aventure.

Un concept qui prend la poussière



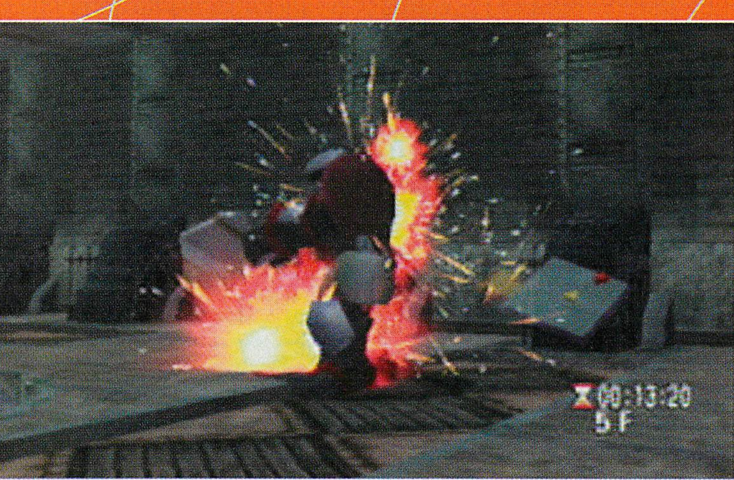
Malheureusement, c'est là que l'on commence à se rendre compte du véritable aspect de Climax Landers. Malgré les quelques habitants présents sur les lieux, on ne met pas longtemps à faire le





Un vrai combat

Le premier donjon est idéal pour se familiariser avec les commandes à utiliser lors des combats. Il sera aussi prétexte à affronter un adversaire beaucoup plus redoutable que les petites créatures peuplant les corridors sans fin de ce labyrinthe : un chevalier géant. Malheureusement, il ne fera qu'illusion face à vos différents pouvoirs magiques. De là à dire que les méchants de service ne servent à rien, il n'y a qu'un pas, que je ne franchirai pas ! Climax a intérêt à faire des progrès pour redorer son blason !





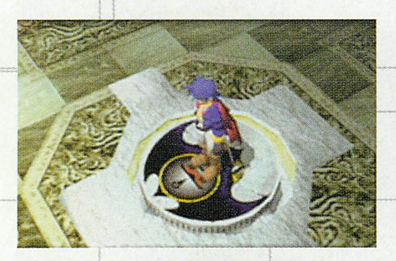


tour de toutes les possibilités offertes par ce village. Après quelques événements dénués d'intérêt qui s'enchaînent sans réelle continuité, on se retrouve dans un second donjon pour s'apercevoir avec horreur qu'il ressemble énormément au premier. Et croyez-moi, cela se reproduira plusieurs fois (pour chaque donjon en fait !). On a l'impression de jouer au défunt Shining in the Darkness de la Megadrive, ce qui n'est pas peut dire ! Le scénario est réduit à sa plus simple expression, sans parler de quelques détails qui me chagrinent beaucoup (le fait de redémarrer au niveau 1 à chaque nouveau donjon, de ne pas pouvoir y entrer avec plus de quatre items...). En fait, Climax Landers manque de saveur et se révèle bien trop classique. Il est vraiment temps que Square Soft débarque sur Dreamcast !

Neo Alex

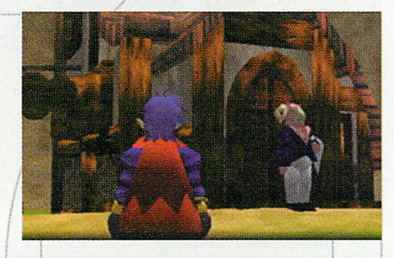


Cette magie régénératrice se révèle bien utile lorsque l'on est au plus mal !

















Du plus bel effet

Heureusement que les magies, variées, nous prouvent que nous sommes bien sur Dreamcast, car les différentes créatures sont plutôt ridicules. Cependant, n'oubliez pas que toutes les magies que vous gagnerez en explorant un donjon ne seront plus accessibles après l'avoir terminé, puisque vous vous retrouverez de nouveau au niveau 1 (ce qui n'est pas sans rappeler un certain Azure Dreams de Konami sur PlayStation). Vous devrez donc tout recommencer à chaque nouveau donjon.

16 Graphismes

Les décors sont vraiment de bonne qualité et font la force première de ce titre. Les personnages sont par contre encore un peu cubiques à mon goût, mais bon, rien de grave. Vous allez en prendre plein les mirettes.

14 Animation

Les programmeurs ne se sont pas foulés puisque de nombreux bugs subsistent et que l'animation du héros rappelle furieusement celle des héros de Blue Stinger (en un peu moins raide !). On est bien loin de la qualité d'animation d'un Final Fantasy ou d'un Zelda 64. La Dreamcast doit donc progresser dans ce domaine.

17 Son

Si les bruitages s'avèrent des plus classiques, il n'en va pas de même pour les musiques, qui sont vraiment dignes des précédents jeux de cette équipe de développement. Ces envolées lyriques sont entraînantes et aucunement saoûlantes, au contraire de celles de Blue Stinger. Bravo Climax !

15 Jouabilité

Malgré des textes entièrement en japonais, on ne bloque que très rarement. Les menus sont finalement simples à décrypter et on entre rapidement dans le vif du sujet. Il est en revanche dommage que la difficulté soit si mal dosée.

12 Intérêt

Pas aussi prenant qu'Elemental Gimmick Gear, mais moins répétitif qu'Evolution, Climax Landers est un jeu relativement long dans lequel on ne s'ennuie pas tant que ça à traverser une multitude de donjons.

En Conclusion

Climax Landers, malgré une note inférieure à E.G.G., devient le meilleur RPG de la Dreamcast, mais je ne vous cacherai pas qu'il constitue une petite déception face aux meilleures productions de Square Soft ou d'Enix. A essayer avant d'acheter !

84 %

Toukon Retsuden 4

Ma parole, mais c'est une vraie invasion ! Depuis quelques mois, on croule littéralement sous les jeux de catch. Souvenez-vous de l'excellent Giant Gram de Sega testé le mois dernier ! Aujourd'hui c'est au tour de Tomy de débarquer dans ce domaine bien spécifique (et dire que Tomy avait sorti un sympathique Yuyu Hakusho sur 3DO... quelle déchéance !). Pour ce genre de sport que seuls les abonnés de Canal + peuvent suivre avec bonheur (enfin, vous voyez ce que je veux dire !), il semble difficile de faire mieux que Giant Gram. Et pourtant...

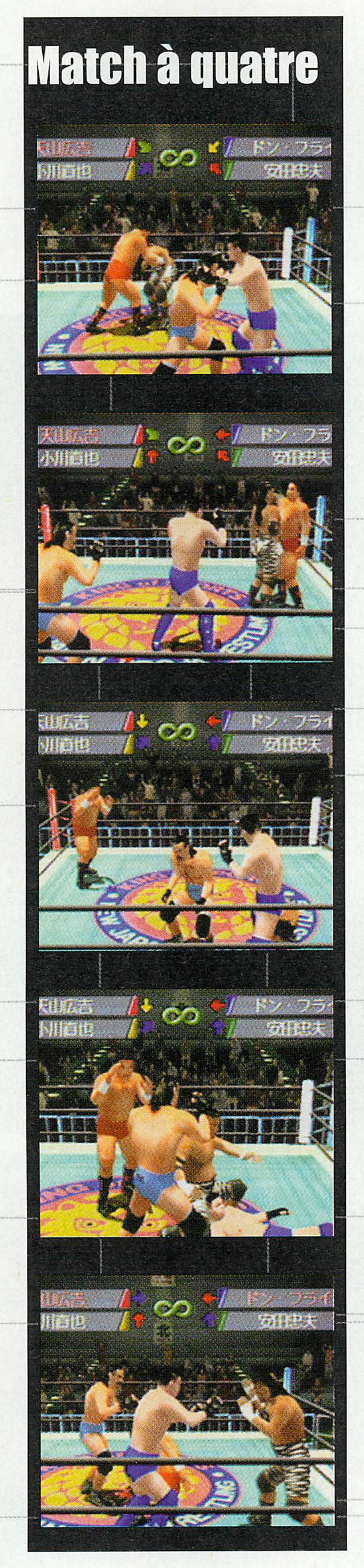


Fiche Technique

Editeur :	Tomy
Concepteur :	Yuke
Type :	catch
Nb de joueurs :	1 à 4
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo Japon

TESTS

Match à quatre



Voilà typiquement le genre de jeu inutile pour le public européen. A moins d'avoir passé son enfance à regarder Les Superstars du Catch sur Canal +, il est difficile de ne pas se montrer hermétique à ce type de soft. Pourtant, dans le cas de Giant Gram, la sauce avait réussi à prendre grâce à son étonnante jouabilité et son excellente réalisation. Tomy avait pourtant tous les atouts de son côté avec la licence exclusive de la fédération japonaise de catch (dont vous pouvez suivre les principaux combats sur le satellite grâce à la chaîne Action) et des mouvements utilisant la motion capture. Mais franchement, le résultat se montre bien en dessous de nos espérances.



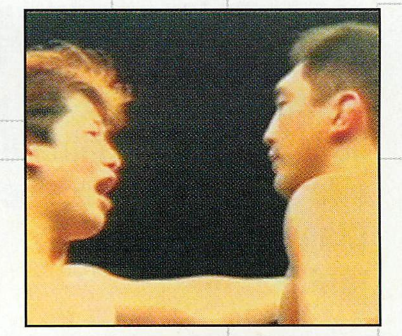
A... À... À LA QUEUE-LEU-LEUH !

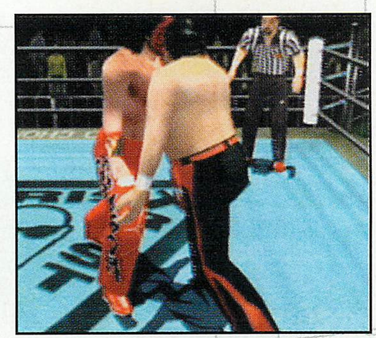
L'art de la saccade

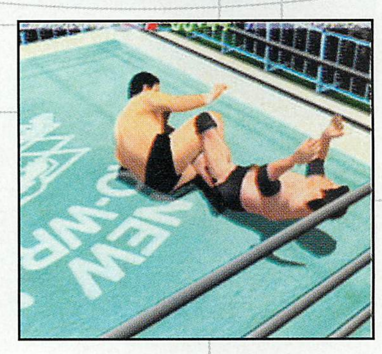
La première chose qui choque lorsque l'on entame une partie de Toukon Retsuden, c'est le niveau de qualité de l'animation. Rarement on aura vu des personnages bouger avec autant de fluidité, et cela avec une sidérante rapidité. Non, je plaisante ! Techniquement, ce titre de Tomy est une véritable catastrophe ambulante où la saccade règne sans partage sur une animation réduite au strict minimum. Si vous pensez que le jeu se rattrape sur ses graphismes, c'est raté ! Basés sur des digitalisations de vrais catcheurs, ces visuels sont affligeants et ne vous arracheront qu'un soupir de dépit face à tant de médiocrité. Le problème, c'est que tout cela gêne considérablement la prise en main. Rien de tel pour décourager n'importe quel joueur un tant soit peu censé. En fait, la seule chose qui soit agréable à regarder, c'est l'introduction tirée de l'émission Bushido (l'équivalent japonais des Superstars du Catch).



N'HÉSITEZ PAS À UTILISER LES CORDES POUR METTRE PLUS DE PUISSANCE DANS VOS COUPS.



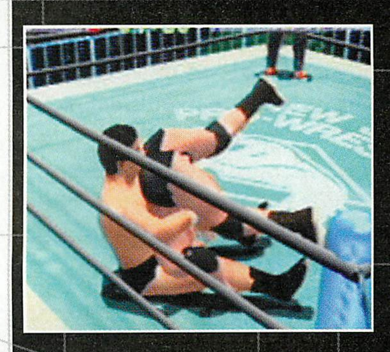


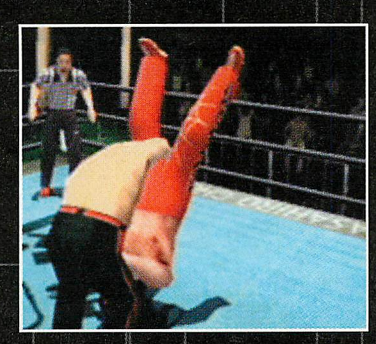


«La première chose qui choque lorsque l'on entame une partie de Toukon Retsuden, c'est le niveau de qualité de l'animation. Rarement on aura vu des personnages bouger avec autant de fluidité, et cela avec une sidérante rapidité»

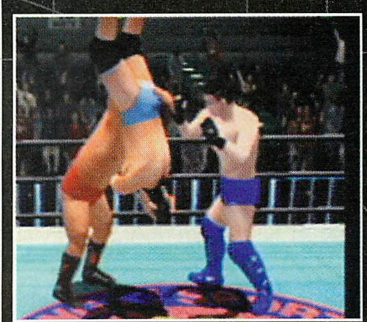
Un brin de technique

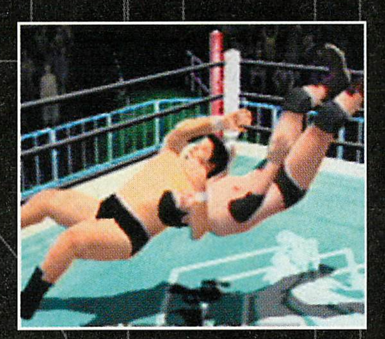
L'avantage des jeux de catch, c'est de proposer des prises vraiment spectaculaires (du genre de celles que l'on aimerait pratiquer avec sa moitié !) qui s'enchaînent à merveille. La majorité d'entre elles se réalise en combinant deux boutons avec le bon timing. Parfois, évidemment, cela donne lieu à quelques situations équivoques qui vous feront bien rire. Toutes ces planchettes espagnoles, projections, coups de la corde à linge, prises de l'alligator ou sauts chassés vous demanderont un peu de pratique, mais le résultat en vaut la chandelle.

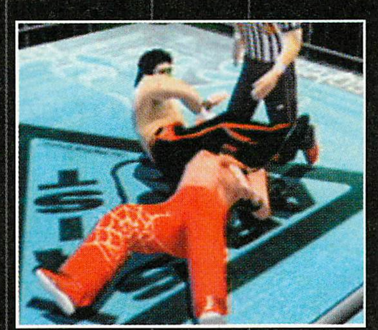


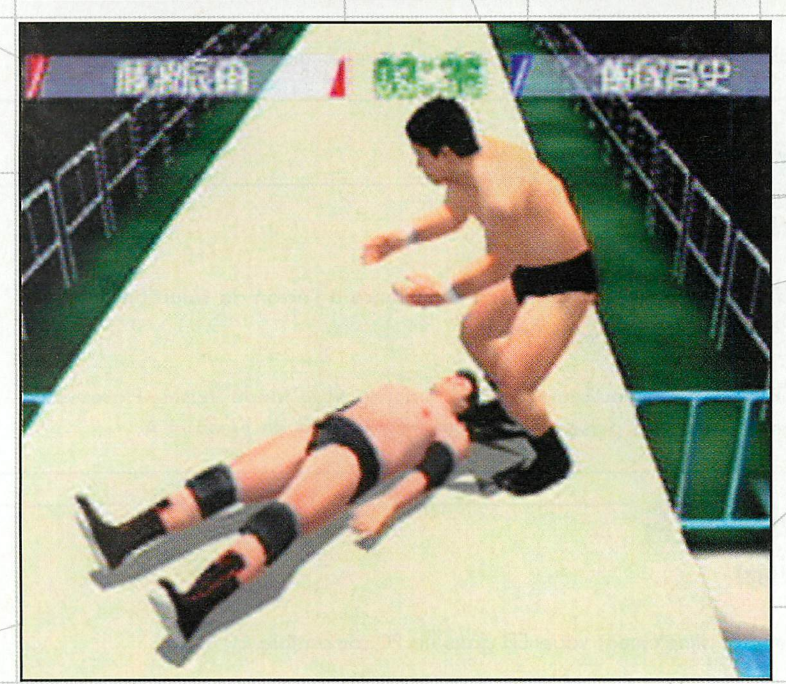






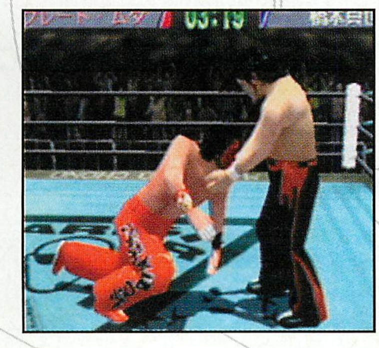






COMME D'HABITUDE, IL EST POSSIBLE DE COMBATTRE HORS DU RING.





Où est l'intérêt ?

Heureusement, les programmeurs de chez Yuke ont pensé à intégrer de nombreux modes de jeu pour améliorer la durée de vie de leur bébé. Vous pourrez ainsi jouer à deux ou à quatre dans plusieurs sortes de compétitions, toutes plus inintéressantes les unes que les autres. Ce n'est pas tout, puisqu'un mode création permettra aux plus passionnés d'inventer les catcheurs les plus déjantés. Sur le plan des options, ceux qui parlent couramment le japonais apprécieront la présence de plusieurs interviews en vidéo de différentes stars du catch. C'est totalement inutile, donc rigoureusement indispensable. En fait, à moins de réussir à convaincre trois amis de jouer avec vous, impossible de prendre son pied. Toukon Retsuden IV porte bien son nom et vient s'inscrire dans la lignée des daubes intergalactiques que l'on aimerait voir disparaître à tout jamais !

Neo Alex



14 Graphismes

Franchement, les catcheurs sont plutôt fidèles à la réalité. Mais à part ça, on ne peut pas dire que Toukon Retsuden fasse preuve d'un réel éclat visuel.

11 Animation

Alors là, je me pose quelques questions sur l'état mental des programmeurs de chez Yuke pour oser nous pondre une animation aussi saccadée et aussi minimaliste. Est-on vraiment sur Dreamcast ?

13 Son

Les commentaires sont un peu... Heu... chiants ! Oui, je sais, je ne devrais pas me montrer aussi grossier, mais avec un jeu comme Toukon Retsuden...

13 Jouabilité

Il n'est pas bien difficile d'enchaîner les prises, malgré la complexité de certains mouvements. Le problème vient surtout des nombreuses saccades qui gênent parfois pour la prise en main.

10 Intérêt

Décidément, on ne peut pas dire que ce malheureux Toukon soit une réussite. Même s'il dispose d'un mode création, il se place complètement hors-course face au génialissime Giant Gram.

En Conclusion

Je ne saurais que trop vous conseiller d'éviter d'acheter ce jeu car c'est l'un des plus mauvais de la console. Techniquement dépassé, pas toujours très maniable, Toukon Retsuden IV est une daube !

66 %

Introduction

J'espère que cette sélection exhaustive des tips sur la nouvelle console de Sega vous comblera, et que vous prendrez autant de plaisir à les lire que nous de vous les communiquer. Sur ce, je vous souhaite une bonne lecture et nous restons bien entendu à l'écoute de la moindre de vos recommandations pour le prochain numéro. A bientôt.

Cliff Barnes.

TRICKSTYLE

(Dreamcast/99/USA)

Obtenir la planche Combat : battez le boss du circuit anglais.

Gagner la planche Speed : écrasez le boss du circuit américain.

Remporter la planche Trick : battez le boss du circuit japonais.

Départ rapide : tapotez R trois fois pendant le départ de la course au compteur à rebours lorsque les nombres 3, 2, et 1 apparaissent. Puis maintenez R lorsque "Go" s'affiche.

VIRTUA FIGHTER 3B

(Dreamcast/99/Jap)

Jouer contre l'homme-alphabet : à l'écran de sélection des personnages, placez-vous sur Akira et pressez Start. Ensuite, allez sur Lau et pressez Start. Enfin, mettez en surbrillance Pai, Maintenez le bouton Start enfoncé, et pressez X.

Incarner l'homme-alphabet : à l'écran de sélection des personnages, placez-vous sur Akira et pressez Start. Allez sur Lion et pressez Start. Ensuite mettez en surbrillance Pai et pressez Start. Enfin, validez le personnage de votre choix avec le bouton A.

Jouer avec Silver Dural : dans le Training Mode, validez votre personnage avec les touches suivantes : Start+X+A.

Jouer avec Gold Dural : dans le Training Mode, validez votre personnage avec les boutons suivants : Start+Y+A.

Obtenir un nouveau décor pour le Training mode : dans le Training Mode, à l'écran de sélection des niveaux, maintenez enfoncé Start, et pressez A.

Obtenir les décors de l'arcade : dans le Team Battle, le Normal Mode ou le Training mode, laissez intentionnellement le compteur atteindre zéro dans l'écran de sélection des stages.

Obtenir le Replay au ralenti : pressez B juste avant le début du replay.

Obtenir les nouveaux costumes : à l'écran de sélection des personnages, Placez-vous sur le combattant de votre choix, maintenez le bouton Start enfoncé, et validez.

SUPER SPEED RACING

(Dreamcast/99/Jap)

Obtenir le mode "Super Speed" : finissez le championnat. Le rétroviseure de la vue intérieure et vingt voitures vont être supprimées afin d'obtenir une vitesse de 60 images par seconde.

Obtenir les voitures bonus : remportez quatre fois le championnat afin d'obtenir les voitures suivantes : l'Acura NSX, la BMW M3, La Toyota Celica et le Pick Up-Truck.

Obtenir un nouvel angle de vue : gagnez le championnat. La nouvelle vue vous permettra d'admirer la course de très très loin.

Jouer avec S. Hattori : terminez le championnat une nouvelle fois afin d'obtenir ce pilote japonais.

STREET FIGHTER ALPHA 3

(Dreamcast/99/Jap)

Se battre avec Super Gouki : mettez Gouki en surbrillance à l'écran de sélection des personnages. Puis maintenez Start en pressant A.

Se battre avec Super Vega : sélectionnez Arcade, Training et le Mode Versus. Placez-vous sur Vega à l'écran du choix des personnages et maintenez Start en pressant A.

REDLINE RACER

(Dreamcast/99/Jap)

Image cachée : mettez simplement votre CD dans un PC compatible CD-ROM.

Motos en plus : terminez le jeu en Mode GP dans toutes les catégories pour débloquer l'Anorak, la Skitz, la Roger Rocket, et l'Hoverbike.

SEVENTH CROSS

(Dreamcast/99/Jap)

Image cachée : placez votre CD dans un ordinateur PC compatible pour admirer un superbe artwork.

SOULCALIBUR

(Dreamcast/99/Jap)

Personnages métalliques : débutez le jeu en Mode Mission Battle pour débloquer l'option "Metal Mode" puis, une fois celui-ci terminé, sélectionnez avec R votre personnage.

Changer de costume : pressez Y lorsque vous en choisissez un à l'écran de sélection des personnages.

Un autre écran-titre : terminez victorieusement toutes les missions dans le mode Mission Battle pour avoir un joli écran-titre doré. Débloquez Inferno et toutes les 338 images du jeu pour en obtenir un autre cette fois monochrome.

Changer le costume de Sophitia : placez-vous sur elle et tapez continuellement sur l'un des boutons ou l'une des combinaisons qui suivent :
X,
Y,
B,
X+B,
X+Y,
Y+B,
X+Y+B.

Mission battle bonus : terminez toutes les missions pour débloquer un dessin caché dans le musée ainsi qu'un troisième costume pour Sophitia, Voldo, Siegfried, Maxi, et Xianghua puis pressez Y+A quand vous choisissez l'un de ces personnages. Vous finirez par débloquer ainsi l'Extra Survival qui devrait apparaître à l'écran principal.

Armes supplémentaires : débloquez Edge Master et terminez les Missions Battles. Maintenez simplement L pendant la sélection de votre personnage. Débloquez tous les personnages, stages,par bonus supplémentaires issus des mode Arcade et Mission.
Ceci fait, collectez tous les dessins en mode mission puis retournez en mode Arcade, choisissez Xianghua et pressez Y+A. Mettez le jeu en Mode Facile si vous le voulez et en un round puis terminez le jeu avec elle. Après le défilement des crédits, un nouveau combattant nommé Inferno va apparaître à droite d'Edge Master.

Changer les caméras pendant le Replay : habituellement, la caméra se place automatiquement sur le vainqueur pendant le Replay. Pressez B pour changer cela et concentrer les regards sur le perdant.

Sélectionner une pose de victoire : remportez un match et pressez X, Y et B pendant le Replay pour choisir une pose victorieuse.

Combattre avec Unknown Soul : débloquer Edge master. Puis, maintenez R lorsque vous choisissez un personnage.

SONIC ADVENTURE

(Dreamcast/99/Jap)

Voici les astuces de la mascotte fétiche de SEGA, si avec ça, vous n'arrivez pas à atomiser Robotnik, je ne peux plus rien faire pour vous :

Pour effectuer l'attaque Sonic Spins : pressez sans arrêt X ou B pour le faire plus rapidement encore.

Jouer avec Super Sonic : terminez le jeu avec les six personnages pour en profiter.

Jouer avec Tails : avec la deuxième manette, contrôlez Tails si vous l'avez obtenu. Attention, les boucliers, l'invincibilité et les boîtes de vies supplémentaires seront sans effet sur lui.

Jeu en plein-écran : mettez le jeu en Pause puis pressez Y+X

Pour changer de vue à Twinkle Park pendant la course : pressez ∂

Changer de Snowboard : pressez X immédiatement avant d'entrer dans la partie consacrée à cette course. X pour avoir une planche Bleue ou B pour détenir une Jaune.

Artwork caché : mettez le jeu dans un PC Compatible.

SEGA RALLY 2

(Dreamcast/99/Jap)
Le jeu de course phare de la Dreamcast possède lui aussi son lot de cheats cachés :

Toutes les saisons : appuyez sur ∂, Ò, ƒ, ‡, B,A ,B, ‡, ƒ à l'écran-titre. Ce qui aura pour effet de débloquer toutes les courses.

Changer la couleur des voitures : appuyez sur L sur l'écran de sélection des voitures.

Contrôler la caméra lors des ralentis : pressez A, Y ou X pour modifier la vue pendant les ralentis et utilisez la manette directionnelle pour varier sa rotation. Pour revenir à la normale, appuyez sur B. Enfin, pressez ƒ pour vous retrouver avec une nouvelle vue.

Pour contrôler la caméra pendant la présentation, utilisez le pad directionnel pour changer la vue des voitures pour l'écran de sélection des voitures.

Toutes les voitures : pressez ∂, ƒ, ∂, B, A, Ò, B, B, ƒ à l'écran-titre.
Entrez dans le Mode "10 YEAR CHAMPIONSHIP" puis terminez premier chaque année. Une nouvelle voiture sera alors disponible.
1ère ANNEE : SUBARU IMPREZA 555
2ème ANNEE : MITSUBISHI LANCER EVO 4
3ème ANNEE : TOYOTA CELICA GT-FOUR ST-185
4ème ANNEE : MITSUBISHI LANCER EVO 3
5ème ANNEE : PEUGEOT 106 MAXI
6ème ANNEE : LANCIA DELTA INTEGRALE
7ème ANNEE : FAIT 131 ABARTH
8ème ANNEE : PEUGEOT 205 TURBO
9ème ANNEE : RENAULT ALPINE A110
10ème ANNEE : LANCIA 037 RALLY



READY 2 RUMBLE BOXING

(Dreamcast/99/USA)

Boxeurs supplémentaires : entrez dans le Mode Championship et inscrivez POD 5 ! comme nom en respectant bien les espaces et la ponctuation. Damien Black aura l'honneur de grossir les rangs des personnages sélectionnables.

Boxeurs de classe Gold : entrez dans le Mode Championship et inscrivez MOSMA ! Cela aura pour effet de débloquer Nat Daddy.

Boxeurs de classe Silver : entrez dans le Mode Championship et inscrivez RUMBLE BUMBLE. Cela aura pour effet de débloquer Bruce Blade.

Boxeur de classe Bronze : entrez dans le Mode Championship et inscrivez RUMBLE POWER. Cela aura pour effet de débloquer Kemo Claw.

Pour avoir un sale lutin pourri : pressez X+L+R à l'écran de choix des personnages.

Pour changer les voix : maintenez X et pressez la manette directionnelle à l'écran du choix des personnages.

Changer les costumes : pressez X+Y à l'écran du choix des personnages.

Modifier le décor de fond façon Halloween : mettez la date du 25 décembre pour avoir la gaieté de Noël et le 31octobre pour Halloween dans le système interne de la console.

Combattre dans une arène space : choisissez le mode deux joueurs puis maintenez L quand vous choisissez un boxeur à l'écran du choix des personnages.

Combattre dans une arène top : choisissez le mode deux joueurs puis maintenez R quand vous choisissez un boxeur à l'écran du choix des personnages.

Combattre dans la salle de gym : choisissez le mode deux joueurs puis maintenez L+R quand vous choisissez un boxeur à l'écran du choix des personnages.

Combattre en dehors du ring : choisissez le mode deux joueurs puis maintenez L +R+Z quand vous choisissez un boxeur à l'écran du choix des personnages.

Opposant railleur : choisissez le mode deux joueurs puis maintenez X+A ou Y+B quand vous choisissez un boxeur à l'écran du choix des personnages.

Restaurer votre énergie : frapper adversaire, et faire tourner le stick analogique en faisant un cercle pour que votre boxeur se refasse une cure de jouvence !

Artwork caché : comme pour tous les jeux Dreamcast ou presque, insérez-le simplement dans un PC lecteur de CD Rom.

PUYO PUYO 4

(Dreamcast/99/Jap)

Jouer avec Dopple Aruru : terminez le jeu en Story Mode. Passez l'écran des scores après les crédits et sélectionnez les Modes Versus et Free Play. Pressez L et Y et bougez à gauche de Satan ou à droite de Scheze dans l'écran de sélection des personnages.

Jouer avec Carbuncle : terminez le jeu en Mode Story. Passez l'écran des scores après les crédits et sélectionnez les Modes Versus et Free Play. Pressez R et Y et bougez à gauche de Satan ou à droite de Scheze dans l'écran de sélection des personnages.

Artwork caché : placez le jeu dans un lecteur de CD-ROM PC afin d'observer dans le fichier "Omake" une image cachée.

PSYCHIC FORCE 2012

(Dreamcast/99/Jap)

Obtenir des artworkS : placez le CD dans le lecteur de votre PC. En recherchant dans les répertoires vous pourrez obtenir plusieurs photos au format BMP.

Jouer avec Uon : accumulez six heures de jeu ou complétez le Story Mode avec les dix personnages.

Jouer avec Kiss : accumulez 12 heures de jeu ou débloquez Uon et complétez le Mode Arcade avec tous les personnages.

Jouer avec Burn : débloquez Uon et Kiss ou terminez le Story Mode et l'Arcade avec tous les protagonistes du jeu, y compris Uon et Kiss.

POWER STONE

(Dreamcast/99/Jap)

Voici décortiqué pour vous le jeu de combat de plus fun de la Dreamcast : attention les yeux, ça va cogner dans les chaumières !

Options supplémentaires : il faut réussir à terminer le jeu en mode Arcade avec tous les personnages sans toucher au niveau de difficulté. Le mode Extra Options sera débloqué.

Pour jouer avec les Boss : il faut terminer le jeu victorieusement avec tous les personnages pour pouvoir incarner le terrible Kraken. Une fois l'opération finie, refaites un tour de piste en battant tous ces guignols et vous obtiendrez Valgas !

Changer de costume : pressez B à l'écran de sélection des personnages.

POP 'N MUSIC

(Dreamcast/99/Jap)

Changer de costume : pressez X pour changer la couleur du costume !

PEN PEN TRI-ICELON

(Dreamcast/99/Jap)

Jouer avec Hinamazu : terminez toutes les sections dans tous les niveaux.

D'autres costumes : finissez à la première place de toutes les courses plus ou moins officielles et debloquez un costume.

NFL 2K

(Dreamcast/99/USA)

Turbo : choisissez la sélection de codes pour l'écran des options puis entrez TURBO comme code.

Ralenti : choisissez la sélection des codes à l'écran des options. Inscrivez DEDMAN dans les codes.

L'équipe All-Star de Sega : au même endroit, entrez SUPERSTARS.

Autre texte : inscrivez SCRAWL dans les codes.

Commentaires : inscrivez SQUEEKY dans les codes.

Gros joueurs : mettez LARD dans les codes.

Auto-défense : pressez A, A lorsque l'ordinateur est à la défense pour stopper votre opposant.

METROPOLITAN HIGHWAY BATTLE

(Dreamcast/99/Jap)

Honda $2000 : battez les voitures de l'équipe "The Four Devos" à la fin du mode Quête pour terminer le jeu. L'Honda S2000 pourra être achetée dans le magasin de voitures à la partie suivante. La rival 138-141, Type-515, et la Type-API pourront être débloquées.

La Porsche 911 : débloquez la Honda 2000 puis battez les autres voitures dans le mode Quête.

ELEMENTAL GIMMICK GEAR

(Dreamcast/99/Jap)

Liste des ennemis : localisez les deux ordinateurs à côté du premier point de sauvegarde au début du jeu. Utilisez l'action "Talk" en cet endroit pour voir défiler la liste des ennemis et d'autres petites choses bien sympatiques...

Image cachée : comme sur la plupart des jeux Dreamcast, le fait d'insérer votre CD dans un de lecteur CD-Rom PC vous permet de découvrir de superbes images du jeu.

KING OF FIGHTERS DREAM MATCH '99

(Dreamcast/99/Jap)

Pour battre le boss Rugal : placez-vous sur Rugal à l'écran de sélection des personnages et maintenez Start en pressant X.

Si vous voulez mettre l'écran en Pause : mettez le jeu en Pause et pressez X+Y.

Changer de costume : placez-vous sur un des personnages dans leur écran de sélection et maintenez Start en appuyant sur X : Andy, Billy,

HYDRO THUNDER

(Dreamcast/99/Jap)

Bateau de pêche : débloquez toutes les courses cachées. Placez-vous sur Thresher à l'écran de sélection des bateaux.

Démarrage Rapide : maintenez L avant que ne la course ne démarre. Lorsque le nombre 3 s'affiche relâchez L et maintenez L encore une fois. Quand le nombre 1 apparaît relâcher L et maintenez R. Cela va avoir pour effet de démarrez en trombe comme un furieux.

GODZILLA

(Dreamcast/99/Jap)

Si vous avez acheté Godzilla, ce qui m'étonnerait :

Jouer avec l'original (super!) : maintenez L+R et pressez n'importe quel bouton dans l'écran de sélection des monstres.

Jouer avec Godzilla Mech (génial!) : maintenez L+R et pressez deux boutons au choix dans l'écran de sélection des monstres.

Jouer avec Beta Godzilla : maintenez L+R et pressez trois boutons au choix dans l'écran de sélection des monstres.

Jouer avec Américan Godzilla : maintenez L+R puis pressez quatre boutons au choix dans l'écran de sélection des monstres.

Jouer avec Minilla : terminez victorieusement le jeu avec American Godzilla.

Jouer avec Dr.Serizawa : terminez avec succès le jeu avec Minilla.



HOUSE OF THE DEAD 2

(Dreamcast/99/Jap)

Et une bombe de plus pour la Dreamcast, histoire de s'en prendre plein la tête :

Affichage du score : appuyez sur Gauche 2 fois, Droite 3 fois, Gauche, Droite, Start sur une manette traditionnelle ou celle située sur le Light-Gun à l'écran-titre.
Un " 0 " score apparaîtra sur le haut de l'écran pour confirmer que l'astuce a bien fonctionné.

Chambre supplémentaire : terminez victorieusement le jeu sans perdre un seul otage.

Des options supplémentaires en Mode Boss : défaites successivement vos ennemis pour obtenir le rang nécessaire pour tuer tous les Boss dans le Boss Mode.
Avoir le napalm gun : butez le premier zombie au niveau 1 avec un parfait tir à la tête.

DYNAMITE DEKA 2

(Dreamcast/99/Jap)

Mini-jeu avec un pistolet tranquillisant : terminez le jeu au moins une fois pour y jouer.

Missions bonus : complétez les missions 1, 2, et 3 sans utiliser aucun Continues pour débloquer 3 missions supplémentaires.

Jouer avec le singe : terminez les missions 4, 5 et 6 pour libérer le Singe, qui à la même façon de se battre que Bruno.

COOL BOARDERS

(Dreamcast/99/USA)

Planches bonus : pour les débloquer, placez-vous dans les meilleurs chronos de chaque course.

Niveaux bonus : pour débloquer la planche crédits, finissez les cinq stages. Gagnez encore dans le stage crédits et vous aurez Snowman. Terminez le jeu avec lui pour débloquer le stage secret Alien.

BUGGY HEAT

(Dreamcast/99/Euro)

Courses expert supplémentaires : terminez victorieusement le Mode Expert sous le Mode de difficulté maximum pour gagner le Buggy Beelzebub.

Pour avoir des couleurs supplémentaires : terminez le jeu en Mode Expert pour débloquer trois nouvelles couleurs.

Pour avoir le Jet Buggy : terminez 100% du niveau checker lorsque vous fabriquez votre buggy pour l'avoir.

AIR FORCE DELTA

(Dreamcast/99/Jap)

Options spéciales : terminez complètement les vingt missions sous le mode de difficulté normal pour débloquer le choix "Spécial". Une nouvelle option sera alors accessible.

Combattants supplémentaires : terminez complètement les vingt missions pour débloquer d'autres appareils tels que le Sea Harrier, le AV-8B Harrier II, le F/A-18C Hornet, le F-15E Strike Eagle....

BLUE STINGER

(Dreamcast/99/Jap)

Bombes secrètes illimitées : pressez X, Y, A, R, Start, L, Start à l'écran-titre.

Artwork caché : placez le jeu dans un PC compatible CD-ROM.

Quasi-invincibilité : terminez le jeu et sauvegardez. Commencez une nouvelle partie avec la sauvegarde pour avoir 200 Hassy Drinks (100 petits et 100 grands) dans votre inventaire.

Le pistolet qui tue : terminez le jeu deux fois pour recevoir un flingue démentiel que vous ne pouviez vous procurer ni dans les magasins ni au cours de vos fouilles !

Le Mode ouf : terminez le jeu trois fois et sauvegardez. Commencez une nouvelle partie et sauvegardez. La phrase “Mad mode” va apparaître à côté de votre jauge de vie.

La carte de crédit de la Bank Of Kimra vous sera utile pour retirer du liquide, pour cela, traversez la rue venant de Rat's Place.

Carte bancaire d'Elliot	Code : **3532** ($20)
Carte bancaire de Kimra	Code : **1008** ($4000)
Carte bancaire de Yucatan	Code : **5700** ($5700)
Carte bancaire de Bermuda	Code : **1394** ($6000)

QUE DES PREVIEWS

Incroyable, pas de test dans la rubrique Neo Geo Pocket Couleur ce mois-ci ! Ce n'est pourtant pas faute d'avoir vainement attendu, mais finalement, pas l'ombre d'une petite cartouche à l'horizon. Heureusement, cela n'empêche pas les éditeurs de continuer à préparer des jeux. Les prochains mois risquent d'être déterminants pour la NPC puisque de nombreux grands titres seront proposés au public, comme Metal Slug 2 ou Ogre Battle, et que l'on commencera à avoir les chiffres de vente de cette petite merveille en France.

Neo Alex

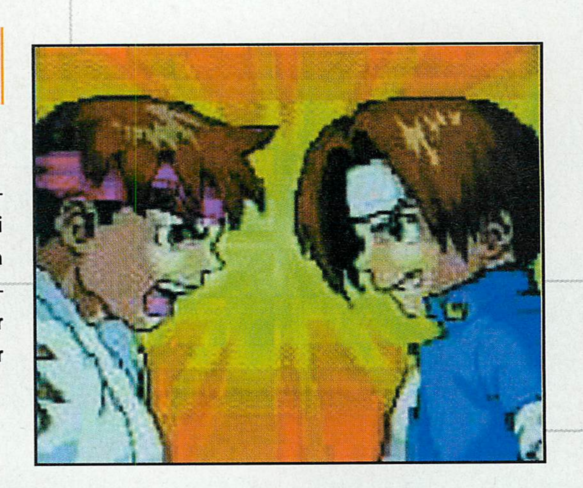
SNK Vs. CAPCOM

BATTLE OF THE STRONGEST FIGHTERS



Tous les regards semblent se diriger sur cette cartouche record de 32 Mbits qui permettra de retrouver un grand nombre de héros issus des meilleurs jeux de combat des deux célèbres firmes japonaises. SNK annonce d'ailleurs plus d'une quarantaine de combattants provenant de titres comme : King of Fighters, Street Fighter, Samouraï Shodown et Dakstalker.

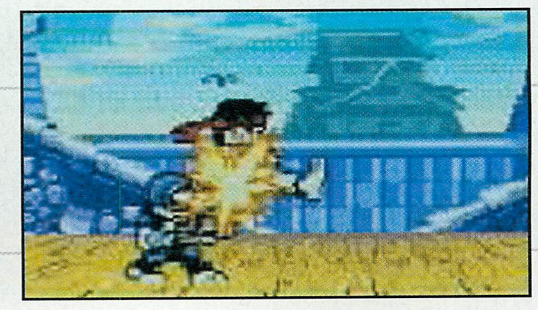
Du côté des modes de jeu, cela semble très complet avec un mode Tag Team très proche de celui d'un King of Fighters, un Survival Mode et un mode Single Play. Les premières images entrevues au Tokyo Game Show promettent le meilleur pour un jeu qui deviendra rapidement culte pour les possesseurs de la plus belle des portables.







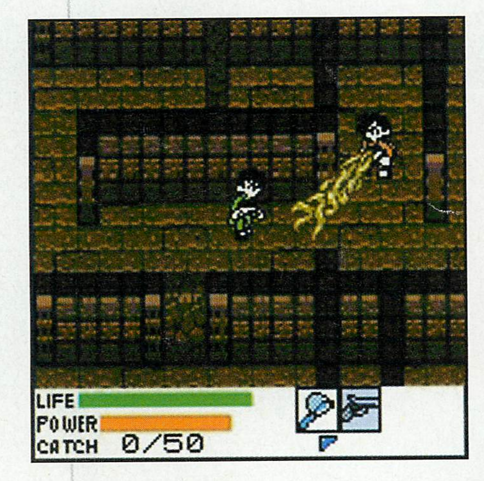


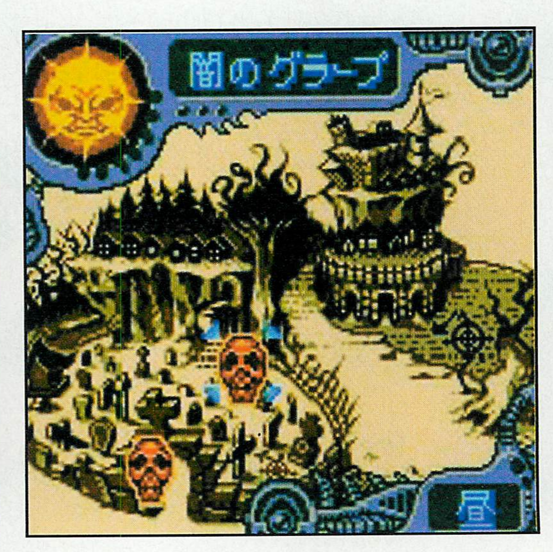


BEAST BUSTERS

©SNK 1999

Ce jeu développé par les équipes internes de SNK est vraiment promis à un bel avenir. Son mélange action/aventure assure d'ores et déjà une durée de vie des plus longues pour ce jeu où l'ambiance domine tout le reste. Imaginez un instant une atmosphère glauque à la Castlevania et une action aussi rythmée que dans House of the Dead, le vrai délire ! Ce jeu tiendra sur une cartouche de 16 Mbits et devrait sortir au Japon pour le 21 octobre. Certaines rumeurs font état d'un mode 2 joueurs via le câble link. L'attente sera longue !





FASELEÏ !

Un nom bien étrange pour l'un des jeux les plus prometteurs de la fin de l'année. Ce titre s'avère être un RPG grandiose développé par les programmeurs de Sacnoth. Dans Faseleï, vous contrôlerez une équipe de trois pilotes de mechas amenés à combattre pour préserver la justice dans leur monde. Le jeu alternera les phases de combat, les phases d'exploration et les phases de dialogue. Pour les combats, tout se passe au tour par tour avec un petit écran radar qui permet de repérer rapidement ses ennemis. Les robots seront bien sûr paramétrables et le joueur pourra acheter de nombreux accessoires et armes pour l'améliorer. Ce RPG semble vraiment abouti et devrait débarquer au début du mois de novembre.

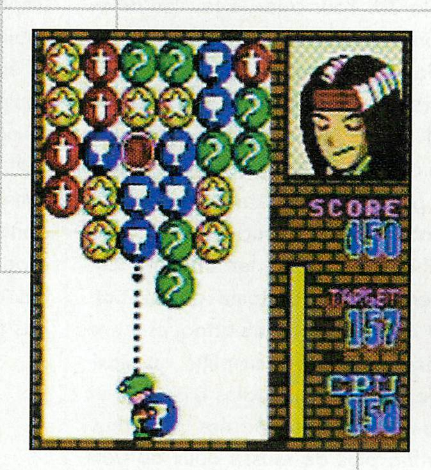






MAGICAL DROP

Lorsque Data East se lance dans la repompe, il le fait bien ! Avec son prochain titre, il vise le même créneau que celui de Bust A Move. Une sorte de puzzle game ultra-rapide qui ne vous laissera aucune place pour le repos. L'avantage de ce genre de jeu, c'est la possibilité de pouvoir jouer à deux grâce au câble link. De quoi réveiller chez vous de vieilles rancoeurs à l'égard de vos meilleurs potes. Espérons simplement que cet éditeur saura proposer des originalités à un titre qui aura bien du mal à se démarquer de la concurrence.

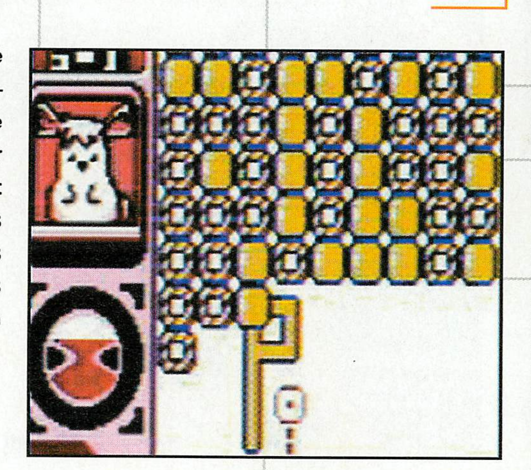


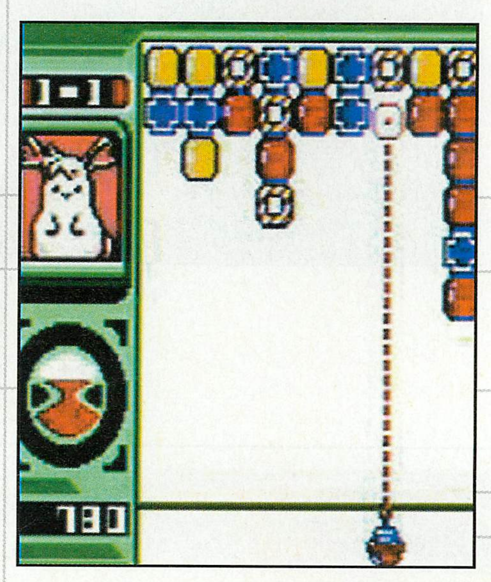


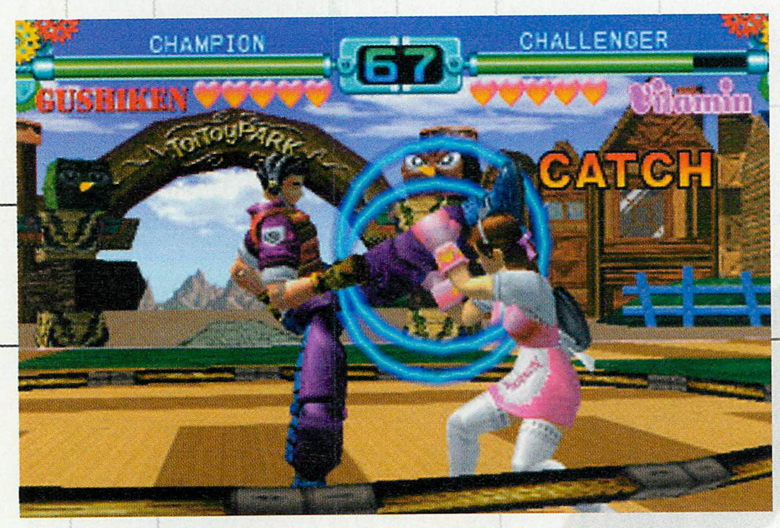


PUZZLE LINK

Si je vous demande si vous connaissez un éditeur appelé Yumekobo et que vous me répondez que vous le connaissez, je change de crémerie ! Enfin, c'est n'est pas ça le plus important. Non, ce qui importe, c'est que le dernier jeu de cet éditeur nippon est un puzzle game qui promet quelques originalités comme la possibilité de placer des barrières gênant sérieusement le placement de vos blocs. Dommage que les programmeurs n'aient pas pensé à intégrer un mode 2 joueurs pour améliorer la durée de vie de l'ensemble. A voir !







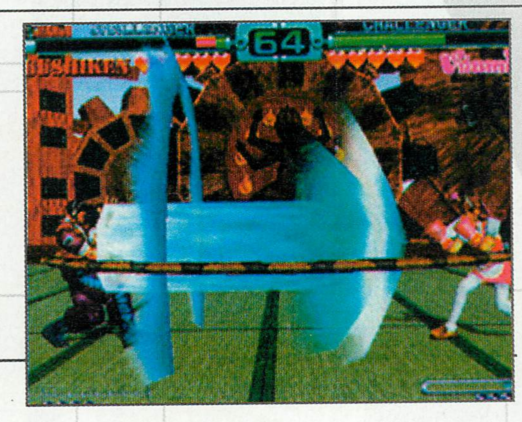
Une arme peu conformiste pour un jeu de fight : un hoola-hoop.



Ce sont les jouets qui ont inspiré les développeurs de Toy Fighter.

Toy Fighter





Présenté lors du dernier Jamma show, Toy fighter a été décrit comme une petite révolution dans le monde de l'arcade. En tout cas concernant les titres utilisant la 3D. Pour créer le jeu les développeurs se sont directement inspirés de jouets très prisés au Japon. Ce sont des poupées assez classiques dont les enfants et adolescents du pays du soleil levant raffolent. Les «puppets» s'affrontent en combat singulier dans des décors qui ne sont pas sans nous rappeler Street Fighter. La jouabilité est très proche de celle que l'on trouve habituellement sur les titres en 2D. L'originalité vient de son système de combat. L'accent à été mis sur les contre-attaques et le mode de défense, qui a été simplifié au maximum. Ceux-ci deviennent plus faciles à réaliser et permettent de disputer des parties plus rhytmées. Il ne suffira plus de réussir deux ou trois attaques pour sortir vainqueur d'un combat, car l'autre joueur pourra plus facilement contrer vos combinaisons. Les éditeurs ont voulu par cette simplification des commandes privilégier un public plus jeune que celui qu'il cherche à séduire en général. La borne d'arcade NAOMI est équipée d'une Dreamcast qui bénéficie d'une mémoire plus puissante que la console traditionnelle. D'après les dernières rumeurs venant directement de Sega, Toy Fighter ferait prochainement l'objet d'une adaptation sur la D C. Il faut esperer qu'en changeant de politique dans la but d'atteindre une autre cible, Sega ne fera pas fuir les afficionados des jeux de combat.

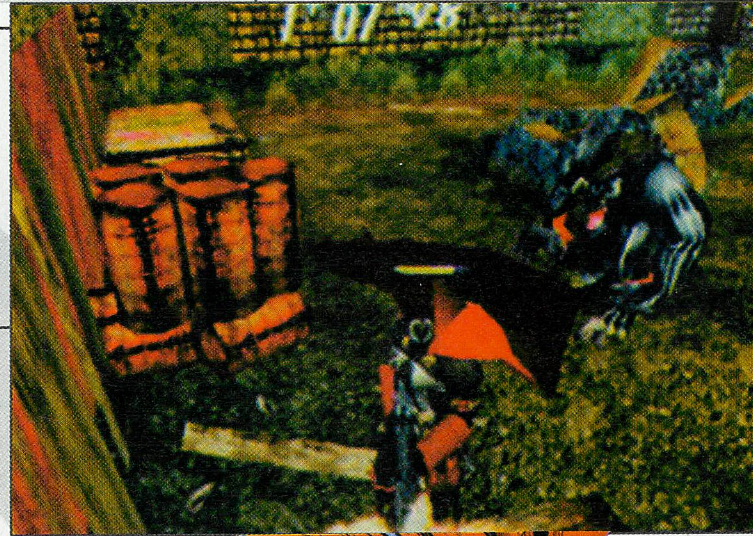
El tuco



Concepteur : SEGA
Machine : Naomi

ARCADE

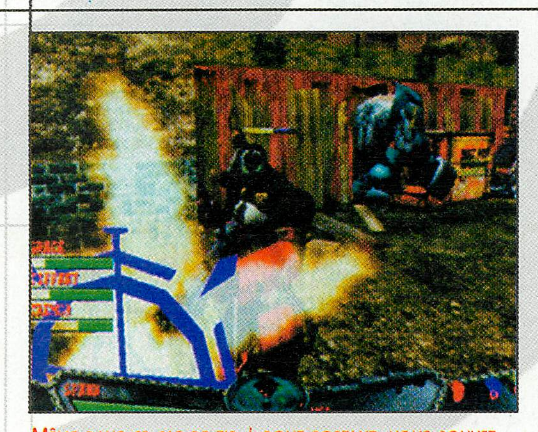




Spawn



L'ouverture de la chasse est en novembre.



Même dans ce cas de tir à bout portant, vous pouvez constater que vous avez un viseur à disposition.

Concepteur : Capcom
Machine : Naomi



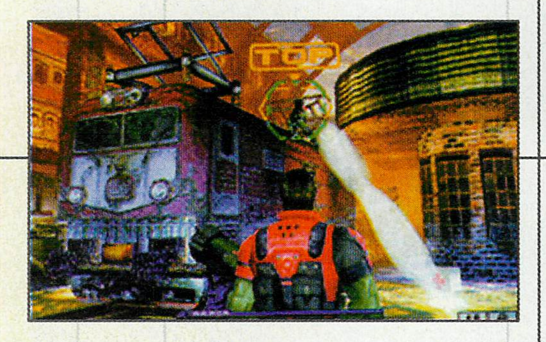
Le héros de Todd Mcfarlane fait son entrée dans le monde des jeux vidéo, et pas par la plus petite porte. Le projet date de 1998 et ce n'est qu'aujourd'hui qu'il aboutit enfin. Capcom va permettre à Spawn de bénéficier de son premier «Action Game». Le principe est simple : vous incarnez le héros du comic book et en évoluant dans des mondes entièrement en 3D, vous devez atomiser tout ce qui bouge dans un rayon de trois kilomètres. Les graphismes ont été particulièrement travaillés et arrivent à retranscrire l'atmosphère particulière de la bande dessinée. Les niveaux sont assez linéaires et les décors sont ceux de la série télé qui met en scène le Spawn. Le titre bénéficie de la même innovation qu'Out Trigger. Vous pouvez jouer à quatre simultanément. Cette perspective est d'autant plus intéressante que vous avez plusieurs choix dans ce mode de jeu. Vous pouvez évoluer au cours de la partie avec d'autres partenaires qui vous seront d'un grand secours pour terminer les différents levels du titre où vous pouvez opter pour le mode versus. A ce moment-là l'objectif n'est plus le même. Vous laissez libre cours à votre imagination pour anéantir vos adversaires. D'après Capcom, le but du jeu ne sera pas simplement de tirer sur tout ce qui bouge. Les développeurs imaginent une histoire qui collerait bien au personnage. Malheureusement on ne peut pas dire avec certitude, même petite, que Spawn fera l'objet d'une conversion vers la Dreamcast. On ne peut que l'espérer grandement tant ce titre pourrait devenir un hit.



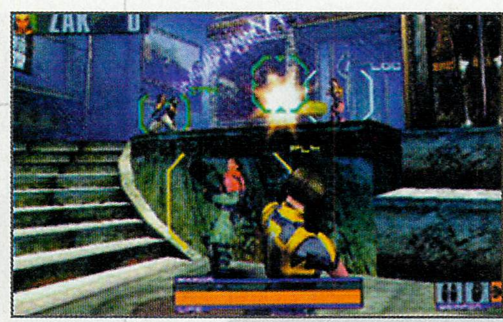
El tuco

ARCADE

Out Trigger







Les aires de combat ne se situent pas que sur un seul niveau.

Sega travaille actuellement sur un nouveau titre NAOMI, Out Trigger. Un shoot them up qui a la particularité de se dérouler dans des arènes intérieures ou à l'extérieur (comme au tennis). Un accent particulier a été mis sur les détails des persos et des décors. Les effets de lumières sont assez impressionnants et vous pouvez jouer jusqu'à quatre joueurs simultanément, les corridors étant suffisamment vastes pour malgré tout pouvoir évoluer sans trop de peine à travers le jeu et éviter les tirs des autres concurrents. L'éventail d'armes à votre disposition est véritablement impressionnant. Il faudra attendre le courant de l'année 2000 pour pouvoir y goûter, le titre n'étant développé aujourd'hui qu'à 50%.

El tuco



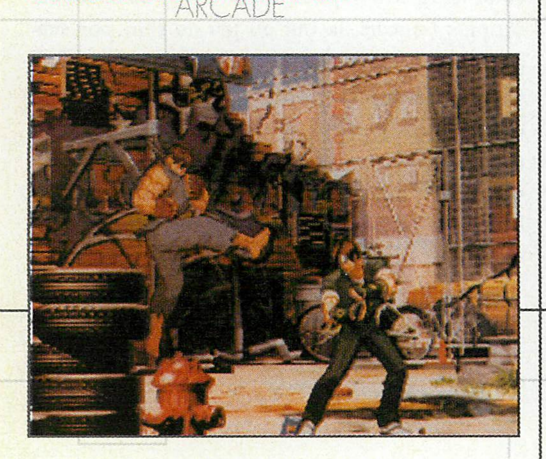
Un mode sniper permettra de s'amuser de loin avec ses petits camarades.

Concepteur : SEGA
Machine : Naomie

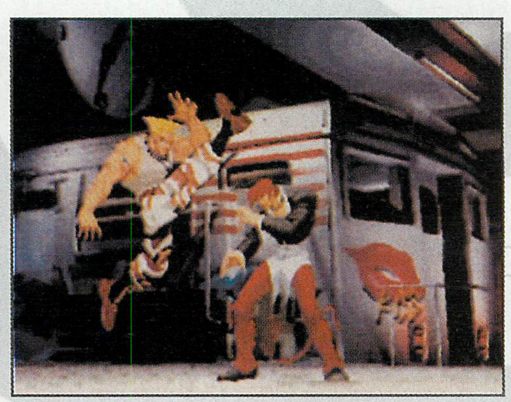
SNK vs CAPCOM



Décors trash où évoluent des persos que les amateurs de titres de combat connaissent bien.







Métro new yorkais style « époque ancien maire de NYC «.

Deux grands développeurs de jeu vidéo ont décidé de mettre en commun leur savoir-faire, mais pas seulement. SNK et Capcom vont travailler ensemble et puiser dans leurs viviers respectifs de personnages qui ont animé certains de leurs titres phares et ils vont les faire se rencontrer. Samouraï Showdown, Fatal Fury, King of Fighters pour SNK et Street Fighters, Marvel Heroes, Vampire Savior pour Capcom. Le titre du jeu ne pouvait qu'être SNK vs Capcom. Les combats se feront sur un support 2D et mettront à votre disposition un mode story, un mode trade et un mode deux joueurs vs avec plus de 300 personnages différents. Il est pratiquement certain que le titre fera l'objet d'une conversion de l'arcade vers un support console.

El tuco

Concepteur : SNK
Machine : N. C

6 avantages exclusivement réservés aux abonnés

1 - UNE REMISE EXCEPTIONNELLE :
30 % de remise sur le prix de vente au numéro.

2 - L'ABONNEMENT A LA CARTE :
Le choix du nombre de numéros à recevoir (minimum 3).

3 - AUCUNE AUGMENTATION :
La garantie d'un prix unique pendant toute la durée de l'abonnement.

4- UNE LIVRAISON A DOMICILE :
La réception de ton magazine chez toi dès sa sortie.

5 - UNE INFORMATION REGULIERE :
L'assurance de ne manquer aucun de tes numéros préférés.

6 - UNE LIGNE DIRECTE :
Pour répondre à tous les problèmes liés à ton abonnement.



A RETOURNER ACCOMPAGNE DE VOTRE REGLEMENT A :
DREAMZONE - Service Abo.
48, bd Pasteur - 75015 - Paris.

oui, je m'abonne à Dreamzone

Je choisis ...

O 3 numéros
au prix de 75 F au lieu de ~~105~~ F

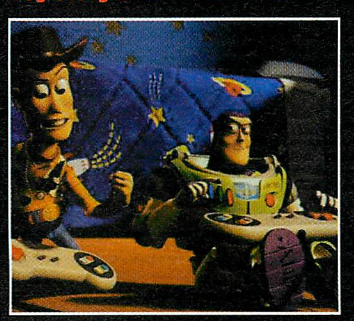
O 6 numéros
au prix de 150 F au lieu de ~~210~~ F

O 12 numéros
au prix de 300 F au lieu de ~~420~~ F

Je joins mon règlement à l'ordre de FJM PUBLICATIONS

Nom : ____________________
Adresse : ____________________
____
Code Postal : __________ Ville : __________

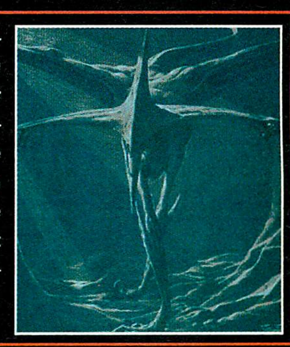
Toy Story 2



La suite tant attendue du fabuleux long métrage en images de synthèse va bientôt débarquer sur les écrans américains. Pour la France, il faudra sûrement jusqu'au début de l'an 2000 (encore un peu de patience !). La bonne nouvelle, c'est que les doubleurs seront les mêmes que pour le premier volet. On retrouvera donc notamment Tom Hanks pour la voix de Woody. Dieu seul sait quelles merveilles le Studio Disney nous réserve sur le plan du scénario.

Pitch Black

Un vaisseau spatial de transport s'écrase sur une étrange planète. Les survivants (un meurtrier, un garde du corps et une famille catholique) vont devoir tout tenter pour trouver un moyen de s'échapper. Mais à la nuit tombée, de terrifiantes créatures surgissent soudain... Ce scénario des plus riches (n'est- ce pas ?), sera l'occasion d'admirer de nouveau les formes alléchantes de la belle Rhona Mitra (souvenez-vous, elle avait incarné Lara Croft pendant presque un an). A ses côtés, les fans de castagne seront ravis de retrouver le catcheur Vin Diesel. Encore un film qui fait dans la dentelle.



Je profite de ce bon mois d'octobre pour vous parler de projets plus insolites que le nouvel épisode de Star Wars que vous irez voir de toute façon (je vous en avais parlé dans un précédent numéro de Dreamzone). Côté cinéma, on attend beaucoup du prochain Tim Burton, qui reprend l'ambiance de Beetlejuice et du fameux Jeanne d'Arc de Luc Besson. Que cela ne vous empêche pas de saliver à l'idée d'un Toy Story 2 encore plus fort que le premier. L'événement de l'année 2001 ne sera sans doute pas l'arrivée d'un monolithe noir sur la surface de la Lune, mais plutôt la diffusion de la mini-série basée sur l'univers de Dune. Comme vous pouvez le constater, il n'y a pas que Star Wars dans la vie. Le mérite principal de ce nouvel épisode, c'est de donner un nouveau souffle à la science-fiction. Une fois de plus, le salut sera venu des Etats-Unis. Il va nous en falloir de la patience pour attendre de voir tous ces beaux projets !

Neo Alex

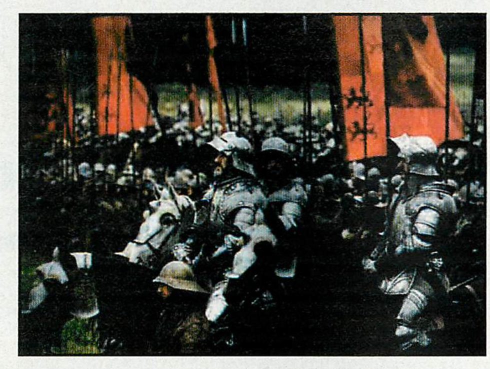
JEANNE D'ARC



En 1429, dans un petit village, une jeune fille prénommée Jeanne décide, sous l'influence d'une voix que seul son coeur peut entendre, de vaincre les armées pour libérer son pays. Elle se tracera une voie sanglante sur le chemin d'une destinée unique. Nouveau projet ambitieux pour Luc Besson après le succès phénoménal du 5ème Elément, cette adaptation cinématographique d'une des pages les plus connues de l'Histoire de France se paye le luxe de proposer de gigantesques batailles et un casting trois étoiles. La partition musicale sera bien sûr assurée par l'éternel Eric Serra. On ne sait pas encore si une dimension fantastique sera utilisée pour expliquer la présence de dieu ou si le film sera plutôt axé sur une reconstitution plus terre à terre. Il me tarde de voir si Luc Besson a opté pour un film purement commercial ou pour une oeuvre forte.

Réalisateur : Luc Besson
Acteurs : Milla Jovovitch, Dustin Hoffman, John Malkovitch, Faye Dunaway, Tcheky Karyo
Musique : Eric Serra
Date de sortie : le 05 novembre (aux USA)





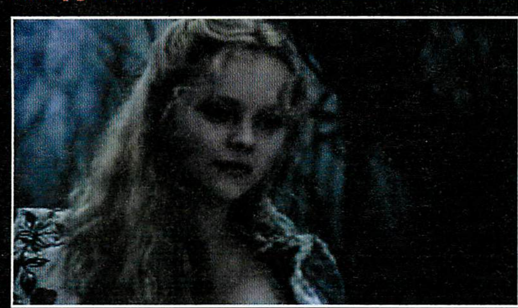
Wing Commander Academy



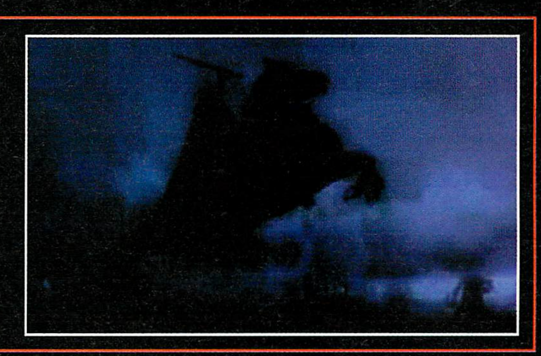
Pour une fois, je vais vous parler d'une série qui n'est actuellement diffusée sur aucune chaîne de télé. Cette série d'une douzaine d'épisodes est basée sur l'univers de Wing Commander, une immense saga dans l'histoire du jeu vidéo. Après avoir admiré Mark Hamill (le Luke Skywalker de la Guerre des Etoiles) dans les épisodes III et IV, après avoir vu le début de l'histoire dans le récent film (avec Freddie Prinze Jr.), vous allez assister aux premières classes de Blair dans une série animée que vous pouvez entièrement télécharger à partir du site Internet consacré à Wing Commander. L'animation n'est pas mauvaise et le scénario est des plus amusants. Avec le Modem de la Dreamcast, c'est le moment idéal d'en profiter pour jeter un petit coup d'oeil sur cette série inédite.



Sleepy Hollow



Basé sur les écrits de Washington Irving, ce nouveau film de Tim Burton (Mars Attacks !, Edward aux mains d'argent...) raconte l'incroyable aventure d'un jeune agent de police, Ichabold Crane, qui débarque en plein New York du 18ème siècle avec l'idée révolutionnaire d'utiliser la science pour résoudre des enquêtes policières. On attend beaucoup de ce projet mettant en scène un cavalier fantôme et intégrant d'excellents acteurs comme Johnny Depp, la belle Christina Ricci et Casper Van Dien. Rendez-vous fin novembre pour la sortie américaine !



SNOOPS

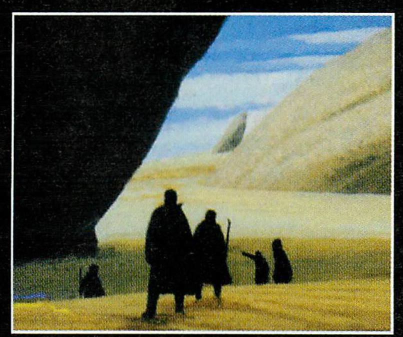


Lorsque le créateur d'Ally McBeal décide d'apporter un peu d'air frais dans le paysage des séries policières, on peut s'attendre au meilleur. L'action de Snoops se situe à Los Angeles (c'est vraiment la capitale du crime !) et tourne autour des mésaventures (nous sommes dans une série de Kelley !) de Glenn Hall, une détective privée incarnée par Gina Gershon. Cette actrice sémillante avait déjà fait la preuve de son talent dans des films comme Volte/Face, Showgirls, Double Détente et Bound. Dans Snoops, elle dirige d'une main de fer une petite agence qui se distingue par l'utilisation massive de technologie hi-tech pour résoudre ses enquêtes. Quand on sait que David E.Kelley s'en occupera, tout en continuant à surveiller le bon déroulement de ses autres séries (The Practice, Ally et Chicago Hope), on ne peut qu'être admiratif. Pas mal de magazines commencent à comparer cette série avec Bugs (qui décrivait une équipe d'agents utilisant de nombreux gadgets électroniques). Je vous rassure tout de suite, la réalisation ne se situe pas au même niveau. De plus, le cocktail histoires sérieuses/situations comiques lui accorde une place à part dans l'univers des séries policières.



Créateur : David E. Kelley
Acteurs : Gina Gershon, Dana Plant, Danny Nucci, Paula Jai Parker
Durée des épisodes : environ 42 mn
Diffusion : sur ABC et prochainement sur Série Club ou M6

Dune



La mystérieuse planète Arakis n'en finit pas de susciter la convoitise des producteurs d'Hollywood. L'oeuvre de Frank Herbert fera bientôt l'objet d'une mini-série pour le Sci-Fi Channel. Le casting devrait être connu avant la fin d'octobre, puisque le tournage commence à la fin de ce mois à Prague et en Tunisie. Cette série devrait être diffusée avant l'été 2001 (ça va être long d'attendre jusque-là !). On espère que l'ensemble du projet sera à la hauteur de ses ambitions.

LEXX, le retour

Comme vous avez pu le constater, j'ai fait l'erreur d'annoncer l'arrivée de la série Lexx en France sur Canal +. Malheureusement, la chaîne cryptée n'a pas tenu ses engagements et a retiré rapidement cette série de sa grille de programmation. Cette excellente production méritait pourtant un meilleur sort. Il reste donc à espérer que nous pourrons retrouver prochainement sur une chaîne du satellite les aventures de la sublime Xev (la rouquine de la photo), cette série de science-fiction étant d'une grande qualité.

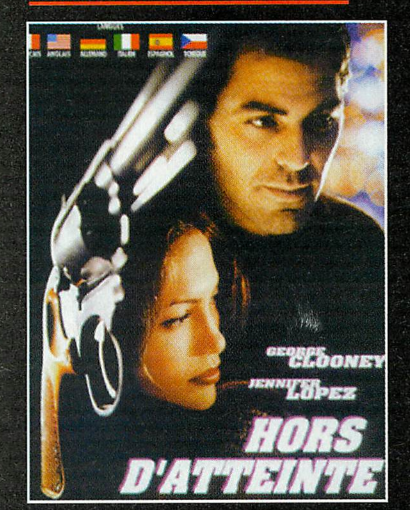






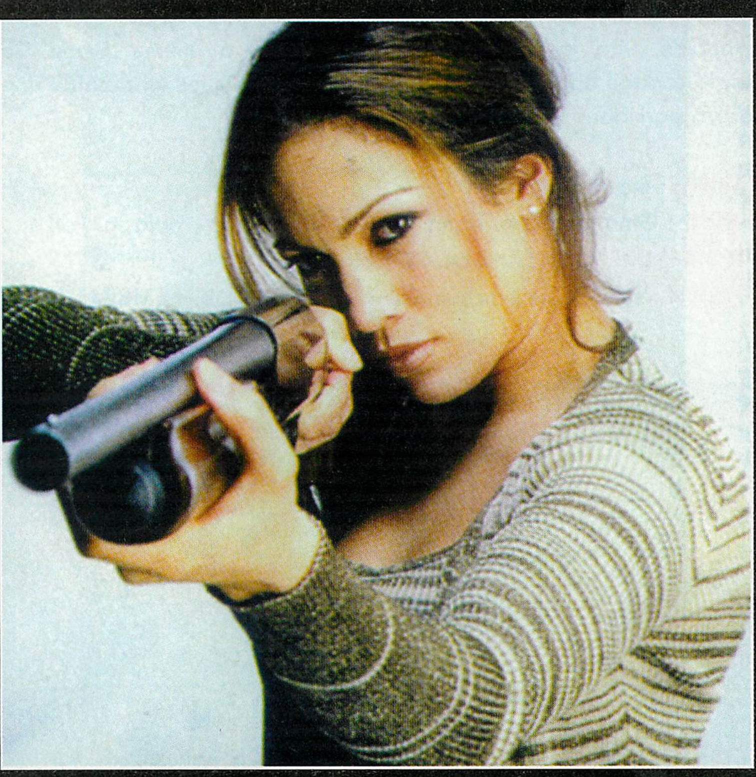
- ZONE 2 -

Hors d'atteinte

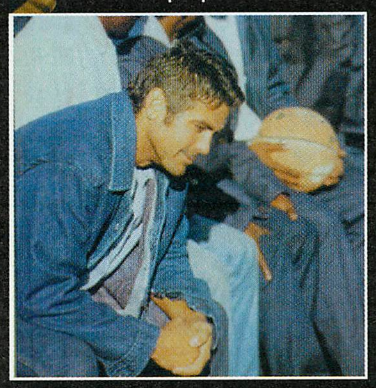


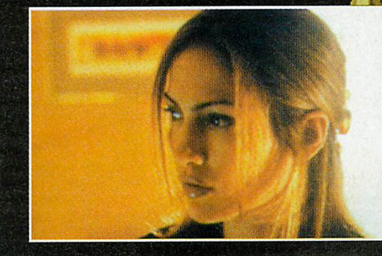
Editeur : Universal Pictures
Genre : thriller

Scénario :
Jack Foley (George Clooney) est un gentleman cambrioleur. Il a plus de 200 casses à son actif. Malheureusement pour lui, il finit toujours en prison. Derrière les barreaux, il décide donc de s'évader avec l'aide d'un complice. De l'autre côté de l'enceinte, au même endroit, l'agent Karen Sisco (Jennifer Lopez) du FBI, attend un rendez-vous. Pris au piège, Jack décide de prendre Karen en otage. Commence alors un jeu du chat et de la souris. Irrésistiblement attirés l'un vers l'autre, les voilà embarqués dans un chassé-croisé qui mettra leur intégrité à rude épreuve.



Avis :
C'est à peu de choses près le raisonnement de Go qui m'a amené à vous proposer cette critique pour la zone 2. Plutôt que de vous parler une fois de plus de l'incontournable Titanic, de ses acteurs formidables et du nombre faramineux d'entrées en salles, j'ai préféré vous faire découvrir un autre film moins médiatique mais tout aussi intéressant. Ce mois-ci nous allons donc découvrir Hors d'atteinte. Ne vous méprenez pas, Hors d'atteinte n'est pas un film d'action. Il n'a absolument rien avoir avec Une nuit en enfer, où sévissait déjà le ténébreux George Clooney. Hors d'atteinte est avant tout basé sur le couple Clooney-Lopez. Plutôt que de proposer une débauche d'effets spéciaux, Soderbergh a préféré mettre l'accent sur les relations entre les deux acteurs. Si le résultat est un peu mou, l'histoire n'en reste pas moins excellente. Les deux acteurs jouent à tel point la carte de la séduction que par moment ils transpirent véritablement la sensualité (surtout Jennifer Lopez mais ce n'est qu'un avis personnel). Autre point : le découpage du film pourra en choquer quelques-uns. Le mélange scènes imaginées, flash-back et freeze-frame est parfois un peu déroutant et on a du mal à suivre le déroulement de l'histoire.



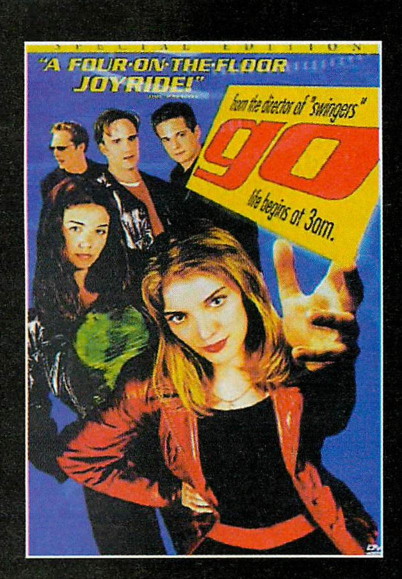


Vidéo : widescreen 1.85 :1 compatible 4/3
Langues : anglais Dolby Digital 5.1, français, espagnol, etc.
Sous-titres : français, anglais, espagnol
Suppléments : making of, scènes coupées, extraits musicaux, bandes-annonces
Son : 3/5
Image : 4/5

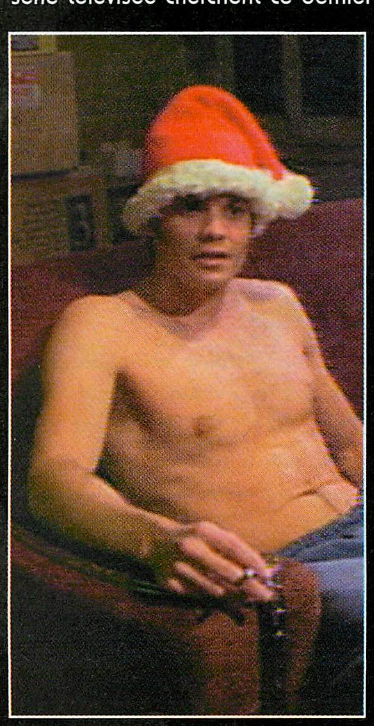
- ZONE 1 -

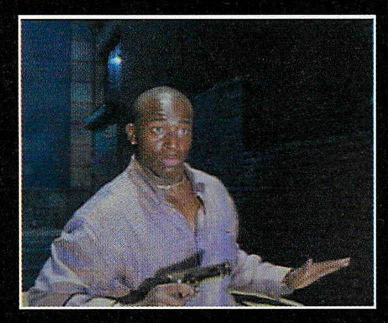
Go

Editeur : Columbia Tristar home Video
Genre : comédie trash



Scénario :
A la veille de Noël, la jeune Ronna, vendeuse dans un supermarché, apprend que son propriétaire veut l'expulser. Prête à tout pour sortir de cette galère, elle décide de remplacer au pied levé Simon, un de ses collèges de travail. Au même moment deux acteurs de série télévisée cherchent ce dernier pour lui fournir de la drogue. Ronna voit dans ce signe l'occasion de gagner de l'argent facilement. Elle accepte et part voir le fournisseur de Simon avec deux de ses amis. C'est à partir de ce moment que vont véritablement commencer les ennuis.

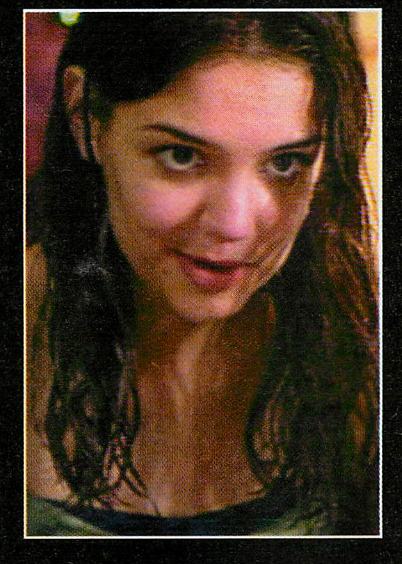




Avis :
Pour tous ceux qui se tiennent un minimum au courant des sorties DVD zone 1, logiquement ce mois-ci vous vous attendez à voir The Matrix ou The Mummy critiqués dans ces pages. J'ai donc tout naturellement choisi de vous présenter Go, un petit film totalement passé inaperçu lors de sa sortie en salles et qui vaut pourtant son pesant de cacahuètes. Go est une comédie trash dans l'air du temps. Commençons par le casting. On y retrouve, par exemple, Katie Holmes (Dawson's Creek) ou Scott Wolf (La vie à cinq) dans des rôles à contre-emploi. Le film bénéficie d'une réalisation pour le moins originale. Il est construit à la manière d'un Pulp Fiction. Les protagonistes de l'histoire se croisent sans cesse dans des scènes toutes plus délirantes les unes que les autres. Bref, on ne s'ennuie pas un seul instant et on se demande à la fin du film pourquoi Go n'a pas fait plus de bruit lors de sa sortie en salles. Enfin, heureusement qu'il y a le DVD pour vous rattraper, d'autant plus que vous verrez que vous êtes loin d'être au bout de vos surprises. Le DVD regorge de suppléments comme les 14 scènes coupées au montage dont une particulièrement intéressante avec Katie Holmes, le making of ou les trois vidéo-clips.



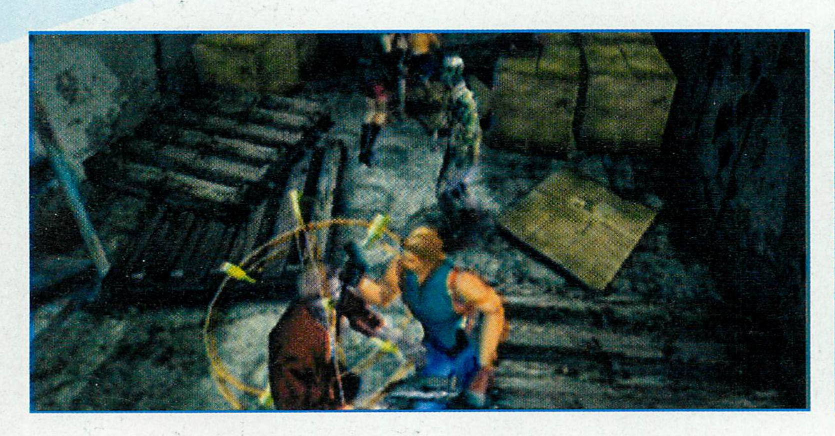
Vidéo : widescreen (16/9) 2.35 :1 compatible 4/3
Langues : anglais Dolby Digital 5.1
Sous-titres : anglais (closed captioned)
Suppléments : making of, bandes annonces, 14 scènes coupées, 3 vidéo-clips, filmographies, com audio
Son : 4/5
Image : 4/5





DANS LE PROCHAIN NUMÉRO...

Elle est enfin là ! Posée sur un coin encore libre de la moquette du salon (nouvellement shampouinée pour l'occasion), votre Dreamcast à vous, la petite européenne, fringante, avec son joli logo bleuté. Vous avez réussi à la caser entre un bol de pop-corn géant, un bidon de 10 litres de soda caféiné aux extraits de noix de cola, les débris d'un vieux paddle bidouillé, et la collection complète de Dreamzone (vous savez, votre mag favori). Maintenant, il va falloir alimenter la bête, lui donner de quoi ronronner de longues nuits durant. C'est pourquoi dans son prochain épisode, «Le retour de la vengeance de la Dreamcast masquée n°7», Dreamzone (votre mag fav... bon, d'accord, je me répète), vous met l'eau à la bouche avec de petites bombes dont les titres sonnent déjà si bien à nos oreilles : Zombie Revenge, Red Dog, Hydro Thunder et Virtua Striker 2000.



ZOMBIE REVENGE :

Les joueurs amateurs de chair ensanglantée et de chair de poule (qui sont souvent les mêmes), apprécieront la venue sur leur console de ce beat'em all fulgurant qui se déroule dans un univers à la House of the Dead et qui leur fera passer des nuits blanches comme l'épiderme des zombies exsangues qu'ils auront à exterminer.



RED DOG :

Muni de votre gentil véhicule (dixit Vincent), vous partirez à la chasse aux méchants robots (dixit Vincent toujours). Une poursuite infernale et des combats qui, faute de se dérouler à la pointe de l'épée, auront lieu à la pointe de la technologie, ce qui n'est pas mal non plus.



HYDRO THUNDER :

Le générique de ce jeu pourrait être un remix trash de «maman les petits bateaux qui vont sur l'eau ont-ils des jââââmbes ?..» . La réponse est probablement oui. Et il les prennent même allègrement à leur cou pour se lancer dans une course d'Off-Shore futuriste du tonnerre (normal quand on s'intitule Hydro Thunder).



VIRTUA STRIKER :

LE jeu de football qui pourrait révolutionner l'histoire, si longue et si riche en titres, du jeu de football sur consoles de jeux vidéo. Les petits Zidane, petits Desailly et autres petits Petit (désolé) en herbe peuvent d'ores et déjà se réjouir : le match se déroulera sur leur terrain de prédilection, celui dont la pelouse est entretenue avec amour par M. SEGA : la Dreamcast bien sûr.

LE NUMERO 7 DE DREAMZONE SERA DANS LES KIOSQUES LE 16 NOVEMBRE

